CoV Commodore Világ

C64 • A[...] PC • Plus/4

Nr. 31.
V. évfolyam • 1993/1.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1993
Ára: 99,- Ft



COMMODORE VILÁG • Nr. 31 • V. évfolyam • 1993/1. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin



M4 SHERMAN

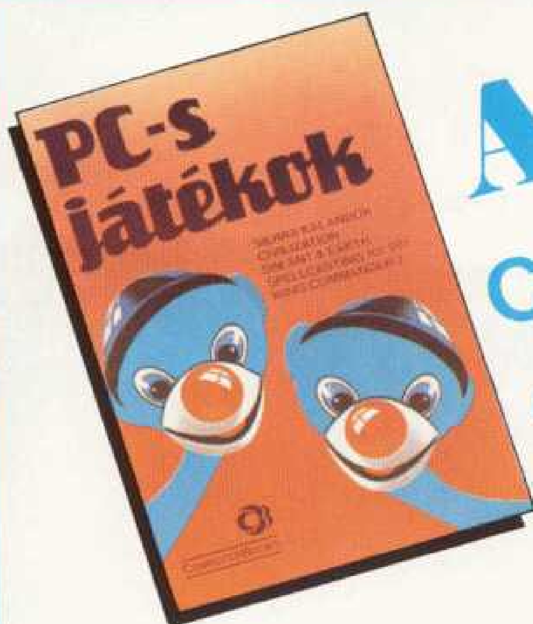
MARS SAGA

TRANSWORLD

DUPLA CoVboy POSTA!!!



MIGHT & MAGIC III.



A COMPUTERBOOKS sikerkönyve

A tartalomból: Hasznos alapozás kezdő PC játékos számára / PC-s elsősegély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / Police Quest I. / Police Quest II. / Police Quest III. / Space Quest I. / Space Quest II. / Space Quest III. / Space Quest IV. / King's Quest I. / King's Quest II. / King's Quest III. / King's Quest IV. / King's Quest V. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim Ant / Sim Earth / Spellcasting 101. / Spellcasting 201. / Wing Commander 2.

A könyv terjedelme: 220 oldal, ára: 485,- Ft

Megvásárolható: COMPUTERBOOKS Kft., Budapest, XII. Tartsay V.u. 12. Tel.:,1751-564, FAX: 1753-591

Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519

...már kapható!



Ára: 298,- Ft
(csak előfizetéssel)

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:
A nagyok, mert mi még mindig szószátyárok vagyunk: BATTLETECH / BATTLE COMMAND / ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK / ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS / HEART OF CHINA / MIXED UP FAIRY TALES / PIRATES! (egy kis kiegészítés) / POOLS OF DARKNESS / ROCKSTAR ATE MY HAMSTER / ULTIMA UNDERWORLD; **A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni)**: ABC Monday Football / Apollo 18 Mission / Basket Manager / Bill & Ted's Excellent Adventure / Bravestarr / Bushbuck / Cadaver 2. — The Payoff / Creatures 2. — Torture Trouble / Crystals of Arborea / Demon's Kiss / Dirty / Eskimo Games / Eternal Dagger / Face Off Hockey / Frigyláda / Godfather / Great Courts / The Great Giana Sisters / Hollywood Poker Pro / Jai Alai / John Barnes European Football / King's Bounty — IV. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stümp In Secret Mission; **PLUS/4 SAROK**: Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Királylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadelia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; **ELSŐSEGÉLY**: kb. 10 oldal és a szemünk jojózott, mire bepötyögtük! **DEMOLÓGIA**: rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA**: Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); **BŰVÖS CARTRIDGE-EK**: Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); **FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK**: Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C0000! (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)

CoV 31

Commodore Világ
V.évfolyam, 1993/1.szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: SCUBA/X-TRADE (Amiga)
Készítették: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Demjén Márk (Duke)
Eglesz Dénes (Dino)
Homoki Péter (HAPI)
Jámbor Árpád
Szalai Balázs
Varga Zoltán
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Terjeszti:
A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árushelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u.5.
Kelenföld Kft. Könyvesboltja (SZÁMALK), Bp. XI.Szakasits Á.u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Batthyány u. 10/12.
SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u.4.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő száma a március 15-én kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

FIGYELEM! Minden szám megjelenésekor 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be, valamint előfizetőink között is tartunk ilyen sorsolást.

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:
Anyiszonyan Artúr, Szekszárd (64)
Bagó Dávid, Győr (PC)
Cs.Kovács Roland, K.k.halas (Am)
Dörögdi András, Budapest XVII.(64)
Gróf Marton, Vép (64)
Hoffer József, Szombathely (64)
Paksi Gábor, Székesfehérvár (64)
Papp Attila, Vác (64)
Szabó Attila, Eger (64)
Szóts Zoltán, Budapest VIII. (64)

A lapzártánkig beérkezett előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:
Bacskai Attila, Túrkeve
Farkas Attila, Szécsény
Garai Gergely, Budapest X.
Kaulics Zoltán, Budapest II.
Kiss András, Tekenye
Pető Zoltán, Balassagyarmat
Póczik András, Budapest IX.
Török László, Szentistván
Végvári Károly, Budapest IV.
Vida Szabolcs, Veszprém

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A CoV 29/30-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:
NEM VOLT REJTVÉNY!

A **CoV 28**-ban megjelent rejtvényre helyes megoldást beküldők között megtartott sorsoláson **1-1 doboz mágneslemezt nyertek:**
Baranyi Tibor, Szentes
Kocsis Róbert, Kecskemét
Kosztolányi Szabolcs, Szeged
Nagy Tibor, Budapest
Rádler Lajos, Fertőendréd
Nyereményüket ugyancsak postai úton juttatjuk el!

Épp ez jutott eszünkbe...

A gondolatok csak úgy repkednek, hogy azt sem tudjuk éppen mi jusson az eszünkbe, annyi mindenről kellene szót ejtenünk. Valahol belekezdünk, azután majd csak kitaláljuk, hogy végül is mit akartunk. Bizonyára mindenki észrevette, hogy némileg változott a CoV pofája **(aki nem vette észre, az most úgy sem olvassa ezeket a sorokat — CoVboy)**. Az az igazság, hogy az új év új logo mozgalom már közhelyszámba megy felénk, de mégsem akartuk a már jól

bevált CoV feliratot likvidálni. Ezért — végleges megoldásként —, azazhogy a káposzta is jóllakjon, meg a kecske is megmaradjon, ötvöztük az új elképzeléseket a régi felhasználásával. A népszavazás nem maradt el, csak szűkebb körű volt, és meg volt bundázva. Konkrétan úgy történt, hogy a HQ-n 1:0 felmutatta a tervezetet, majd azt mondta: ez lesz és ezzel a vita le is van zárva. Hát így történik nálunk egy helyi népszavazás. Haladunk a korral is. A lap jobb felső sarkában az a vonalhalmaz az nem vicc, az egy valóságos vonalkód. Igaz, nem sok újságost ismerünk, aki le is tudja olvasni, de hát mi haladunk Európa felé, s ezzel azt is szeretnénk kifejezni, hogy a CoV akkor is ott lesz az újságosoknál, amikor már mindennapos lesz ezen kód használata (lehet, hogy ez nem is olyan soká lesz...), maximum időközben a Commodore megy ki a divatból, akkor majd egy ügyes csellel átmegyünk *Computer Világ*-gá, elvégre az a lényeg, hogy a *CoV* megmaradjon, nem?

A lap áráról

Év elején mindennapos téma a lap ára... Ha előfizettél, ez téged úgy sem érdekel. Ha nem vagy előfizető, akkor vagy megvetted — köszönjük, hogy olvasónk maradtál/lettél —, vagy a haverodnál olvasod (ez esetben siess az újságoshoz, mert el fogják kapkodni, és akkor mit fogsz olvasni a fürdőkádban/ iskolában/ klubban/ munkahelyen/ buszon stb.). Az áremelés tényét már jeleztük, csak a mértékét nem tudtuk előre. Különösebb kommentárt nem is kívánunk hozzáfűzni, bizonyára mindenkinek nyitva van a szeme, és tisztában van vele, hogy ezt nem passzióból tesszük, az életbe lépett ÁFA, BFA, CFA stb., mellett a terjesztési díjak, előállítási költségek és járulékos díjak tetemes emelkedése miatt vált szükségessé a lap árának jelenlegi mértékre történő emelése.

Az előfizetésről

A kedvezményes (700,- Ft-os) előfizetési akció határideje lejárt. Természetesen, aki szeretné megkímélni magát attól, hogy vadássza az utcán, az fogyasztói áron előfizethet.
Jelen lapszámunk nyomdába kerüléséig még mindig érkeznek a december 31. előtt feladott csekkek (az átfutás lassúságáról sajnos nem mi tehetünk). Tisztességtelen lett volna az előfizetők közötti ajándéksorsolást úgy megtartani, hogy még a csekkek egy bizonyos része be sem érkezett. Ezért úgy döntöttünk, hogy a sorsolást egy kicsit elhalasszuk, és eredményét a következő számunkban tesszük közzé. Természetesen a 10 doboz lemez kisorsolásra került.

Régebbi CoV-ok rendeléséről

Továbbra is szeretnénk biztosítani, hogy mindenki hozzájusson kedvenc kiadványának régebbi számaihoz. Sajnos a CoV 8-ig már csak a 4. és a 6. számból tudunk küldeni, a többi elfogyott. A CoV 1-2 utánnyomásra az alacsony érdeklődés miatt egyelőre nem kerül sor. Azonban bizonyára nem nehéz utána számolni, hogy 1-2 példány utánrendelése esetén szinte mi fizetünk azért, hogy megkaphassátok az újságot. Nézzünk egy kritikus példát arra az esetre, ha valaki bekarikázza a CoV 6-ot a levlapon, és pl. vidéki az illető. Küldünk szépen neki egy csekket 49,- Ft-ról. A boríték, amiben elküldjük a csekket 1.90, a postaköltség 17,- Ft. Az illető feladja a csekket, a pénz feladásáért lepenget egy huszast a postáskisasszonynak. A pénz befut hozzánk, az OTP kezelési költséget számít fel, mert a bankszámlánkra pakolta a pénzt, de most ezzel ne számoljunk. A csekk alapján valaki megcímzi a borítékot, belapokolja az újságot, és elviszi a postára, de most feltételezzük, hogy ő is csak szívességből, az x szép szemünkért teszi ezt meg. Szóval a nagy alakú boríték kb. 5,- Ft, bár az ÁPISZ-ban már 7,50-ért adják, és hírlapként (nem levélként!), tehát az olcsóbb díjszabással 26,- ruppót kell még a postán lepengetnünk, hogy el is vigyék az újságot. Ha jól utánaszámolunk: 1.90 + 17 + 5 + 26 = 48,90 igen szűken számolva, hatalmas biznisz, és akkor még nem is vontuk le a 6 % ÁFA-t, amit állam bácsinak illik befizetni. Ezzel csak azt szeretnénk jelezni, hogy az elmúlt években megemelkedett járulékos költségterheket a régi számok az akkori fogyasztói áraikon már nem nagyon bírják el, ezért a továbbiakban 500,- Ft alatti megrendelés esetén 50,- Ft postai és kezelési költséget számítunk fel. Köszönjük megértéseteket!

A tartalomról

Reméljük, hogy mindenki számára tartalmas a CoV. Nem kell örülni, a CoVboy Posta nem lesz mindig 6 oldal, de engedtünk a levelek nyomásának, és most kivételesen csak azokat az oldalakat kapta vissza CoVboy bátyó, amelyeket ilyen-olyan ok miatt az elmúlt hónapokban elvettünk tőle. Meg egyébként sem volt januárban CoV, úgyhogy mindenki csillapíthatja szomját a levelezésből. A lap árának emelésével egyidejűleg még több információt belepréseltünk a lapba, tájékoztatásként szeretnénk elmondani, hogy ebben a számunkban mintegy 370 ezer betűt találtok. Ez nem rizsa, megszámolta a számítógép. A géptípusok arányát reméljük megint sikerült eltalálni, a CoV 29/30 ebből a szempontból mindenkinek tetszett. A programozástechnika és elsősegély rovatot nem szüntettük meg, csak most nem jutott rá hely, majd legközelebb.

A Computer Karácsony'92-ről

A december elején megrendezett hagyományos számítástechnikai biennálé kivételesen jól sikerült. Bár az ősszel még akadt egy-két lelkes versenyző, aki különféle pletykák terjesztésével kívánta népszerűsíteni magát, konkrétan olyan hírek jutottak el hozzánk, hogy nem kívánatos a jelenlétünk a rendezvényen, az ismert egy évvel korábbi események miatt. Később bebizonyosodott, hogy ezeknek a pletykáknak nem volt alapjuk, a rendezvény szervezői és fővédnökei nem emeltek kifogást az ellen, hogy mi is képviseltessük magunkat. Köszönjük azt a sok biztatást és tanácsot, amit a rendezvényen tolmácsoltatok, az ott jelzett észrevételeket figyelembe fogjuk venni!

Az Évkönyvekről

1992-es Évkönyv már nem sok van, viszont a 100,- Ft előfizetési kedvezmény idén már nem érvényes, vagyis az Évkönyv ára annyi, amennyi rá is van írva: 398,- Ft. 1991-es megint van, és örömmel jelenthetjük be, hogy a decemberi utánnyomásnak már több, mint a fele elfogyott. Ha valaki mindkét Évkönyvet megrendeli, akkor 100,- Ft kedvezmény illeti meg.

A tofuról

Az utóbbi idők legaktuálisabb témája következik. Igen sok levél jött, melyben azt írtátok, hogy a kereskedő programokban (pl. TRANSWORLD) az áruk között szerepel egy bizonyos **TOFU**, és szótárakban nem találjátok a jelentését. Hát most figyeljetek: A **TOFU** koleszterinmentes szójababtúró. Távol-Keleten a legnépszerűbb szójaétel, mely nagyipari technológiával való előállítása az USA-ban és Nyugat-Európában évről-évre növekszik. Olcsó fehérjeforrás, íze jellegtelen, hagyományos ételeink alkotója lehet, de számos országban, pl. az USA-ban, takarmánynak is használják. Ha takarmány, akkor boci, ha boci, akkor COW, ha COW, akkor Cowboy, ha Cowboy, akkor CoVboy, ha CoVboy, akkor CoV, ha CoV, akkor itt a magyarázat a TOFU-ra!

PÁLYÁZATI REJTVÉNY!

Legfőképpen a C64-esek morogtak az utóbbi időben, hogy kevés az újságban a C64-es kép. Ezen segíthetünk. Ha hátralapoztok a borító belső oldalához, pontosan 9 db. képet vehettek szemügyre. Szokásos rejtvényünket egy kicsit átalakítottuk, úgyhogy tessék figyelni! A hátul látható kilenc kép közül 8 valamilyen oknál fogva kapcsolatban áll egymással, míg a 9. a kakukktojás. Mivel ez az első ilyen témájú játékunk, ezért segítünk egy kicsit, a 8 játékban az a közös, hogy ebben a számban van róluk szó. A rejtvény pedig a következő: Kérjük egy külön levelezőlapon elküldeni a kakukktojás-játék nevét, valamint — hogy azért ne legyen olyan egyszerű — egy számot, amit a következőképpen fogtok kiszámolni: minden képhez tartozik ugye egy játék. Minden játéknak van egy neve, a névnek van első betűje. Ez a betű az angol ABC valahányadik tagja (az A=1, ... Z=26). A 9 játéknév első betűit szedjétek össze, mindegyikhez rendeljétek hozzá az angol ABC-ben elfoglalt helye szerinti számot, majd ezt a 9 db. számot adjátok össze. Segítünk, 3 jegyű számot kell kapnotok. Így elkerülhető, hogy azok is nyerjenek, akik csak kitotózzák a kakukktojást, de nem mindegyik képet ismerik fel. Tehát egy név és egy szám, külön levlapon. Beküldési határidő: **1993. március 15.** Mivel a múltkor nem volt rejtvény, ezért most 2 x 5, azaz **10 doboz lemezt** sorsolunk ki. **Reméljük nem lesz nehéz!**

NEWS

ADVENTURE

— 64 —

Bizony sokan találgattak azzal kapcsolatban, vajon lesz-e 64-es átirata a nem túl régen megjelent PC-s és Amiga-s **Indiana Jones 4**.-nek. Nos, a válasz megérkezett a **Lucasfilm Games**-től, és nem is akármilyen formában. Ugyanis akik igent mondtak a fent felvetett kérdésre, azok is csak a megszokott arcade verziót tartották elképzelhetőnek. Hát nekik sem lett igazuk, mert ez a verzió bizony kalandjáték a javából. Bizonyára sok fejtörést fog okozni azoknak, akik a teljes végigjátszásra adják a fejüket.

— (64), A, PC —

A **Lucasfilm**-ről igazán nem mondhatjuk el, hogy nem lát el bennünket programokkal. A *Monkey Island 2.* és *Indy IV.* elsöprő sikere után itt a **Maniac Mansion 2.** is. Ezúttal elsőként PC-n indul útnak Dave, Syd, Bernard, Sandy, Dr. Fred és a többiek. Barátainknak itt is a legkülönfélébb feladatokat kell megoldani egy titkos terv felderítéséhez. Mondjuk a kezelés nyomokban sem hasonlít a játék 1987-es elődjéhez, de van kilátás 64-es verzióra is!

— A, PC —

A mintegy fél éve debütált *Dune* után a **Westwood** már piacra is dobta a kaland folytatását: **Dune 2 — The Battle for Arrakis**. Tovább görgethetjük az epizódokat, játszhatunk akár az Atreides, akár a Harkonnen ház főhőseként is. A játék egyes részleteiben a Sim City-re, az intro az Eye of the Beholder-re emlékeztet, azonban maga a sztori kicsit erőltetettnek tűnik, főként, hogy még jóformán fiókba sem tettük az első részt. Amigán csak 1 megán fut!

— PC —

Már egyszer tisztáztuk. Ha **Origin** + **Blue Byte**, akkor *ULTIMA*, azon belül is a változatosság kedvéért az *Underworld*, és nem ide kerülne, ha az első lenne. Ebből már ki is találhattátok, az **UU2**-ről van szó. Britanniában a mese tovább folytatódik. Az első részhez képest sokkal színvonalasabb térbeli 3D animációk is elősegítik, hogy necsak a kezünk remegjen a tasztatúrán, hanem a fogunk is. 386SX melegen ajánlott!

— PC —

Az **Infogrames** mindig híres volt nyomozós kalandjátékairól. Az **Alone in the Dark**-ban is egy magándetektív kalandjait éljük át. A játék 1927-ben játszódik Angliában. Egy Angéla nevű nőszemély minket bíz meg, hogy nagybátyja titokzatos halálának körülményeit kinyomozzuk. Azonban ez nem lesz könnyű...

AKCIÓ

— 64 —

Úgy látszik, a C=64-es társadalom lassan hálaimát mormolhat azokért, akik az öreg masinák végső haldoklását ecsetelik. Mert mi mással lehetne magyarázni azt, hogy az egyes cégek sűrű egymásutánban készítik el a nagyobb gépekre írt programok 64-es átiratát. Itt van például a **First Samurai** című kifejezetten mutatós anyag, melyet a **Vivid Image Ltd**. jóvoltából már nem csak Amiga-n élvezhetünk, pedig sokan nem hitték abban, hogy ez valaha is elkészül.

— 64 —

Bár a **Lethal Weapon** című film harmadik része is elkészült már, C=64-re csak most érkezett meg az első rész mászkálós-ugrálós-lövöldözős-**Ocean**-os átirata. Meg kell jegyeznünk, ha *Mel Gibson* látná magát ilyen idétlenül ugra-bugrálni, biztos, hogy nem ájulna el a gyönyörtől, valószínűbb, hogy előrántaná nadrágjából az ő igazi 'halálos' fegyverét.

— 64, A, PC —

Hm... Utcai harcos. Mond ez valakinek valamit? És ha úgy kérdezzük, hogy **Street Fighter**? Naná, hogy ez az a *Nintendo* által agyonreklámozott verekedős program, amely most — csodák-csodájára 64-en is alakot öltött a **Capcom USA Inc**. jóvoltából. Ráadásul **TWO**, tehát a második rész, melynek grafikája ugyan némi kívánnivalót hagy maga után, de az ellenfelek helyére mindenki odaképzelheti saját mumusát, a matektanárnőtől kezdve egészen az Apeh ellenőrig.

— 64, A, PC —

A **Kaiko** neve sem sokat csengett még a CoV hasábjain. Most is csak azért, mert mindhárom fő géptípust megcélozták **Gem'Z** nevű csodájukkal, mely egy 114 szintből álló menj-vedd fel-s közben vigyázz, hogy el ne kapjanak — hagyományos stílusú játék.

— 64, A —

Ugh! — mondta az ősember, amikor beszállt a helikopterbe. Hogy ez nem valami egetverő marhaság, azt már az Amigások rég tudhatják az *Ego Software Ugh!* című játékából. Most a **Haip Software** készített egy olyan 64-es átiratot az egykori sikerből, mely minden bizonnyal a citromdíj egyik jogos várományosa.

— 64, A, PC —

Cool World a címe annak a mászkálós akció-programnak, amelytől az **Ocean Software Ltd**. igen sokat várt. Nos, hogy valóban olyan 'cool'-e az a világ, amelyet ők álmodtak meg, és hogy valóban olyan nagy siker-e, azt mindenki döntse el maga.

— A, PC —

A **Silmarils** falbontó játéka, a **Bunny Bricks** egy térbeli *Arkanoid*, melyben *Bunny* barátunk botja segítségével kell leszedegetnünk a téglákat a falról. Kicsit debil, de azért egyszerű, és ötletes.

SZIMULÁTOR

— 64, A —

A biliárd kedvelői most egy **Pool Simulator**-ral lettek gazdagabbak a **Virgin** jóvoltából. A C64-en a golyók apróra sikeredtek, a mozgás lassú. PC-n annál élvezetesebb, főleg egy jó hangkártyával!

— 64, A —

Nem tétlenkedik az utóbbi időben az itáliai illetőségű **Simulmondo**, egyre-másra hozza ki sporttémájú játékprogramjait. A hónap egyik gyöngyszeme az **I Play 3D Tennis**, mely megítélésünk szerint hamarosan feledtetni fogja az eddig méltán legnépszerűbb teniszprogramot, a *Great Court's Tennis*-t is. Valósághűségére mi sem jellemzőbb, minthogy a világhírű nagyágyúk, (pl. *Agassi, Ivanisevic, Lendl*) valóban a tőlük megszokott stílusban próbálnak ellenünk harcbaszállni. Megjegyezzük nem eredménytelenül...

— 64, A —

Ha sport, akkor persze, hogy megint **Simulmondó**ék tevékenykedtek. **Boxing Championship** című munkájuk kellemes színfolt, hiszen a lassan hároméves *The Champ* óta nem adott ki senki ehhez hasonló, kifejezetten színvonalas (vigyázat !C=64!-en) és élvezetes boxprogramot. Persze elég sok türelmet igényel, mire a mezőny összes tagját végigpofozva *Muhammad Ali* vagy *Marvin Haegler* nyomdokaiba léphetünk.

— 64, A —

Ha egy program sikeres, akkor próbáljunk meg minél több bőrt lenyúzni róla! — gondolta többek között az **Ocean Software Ltd.**, és hipp-hopp előállott a **Wrestlemania** című alig egyéves anyag második részével, melynek címe csak ilyen egyszerűen: **WWF 2**. Úgy látszik *Hulk Hogan* lassacskán végleg halhatatlanná válik. Talán meg kellene tőle kérdezni, mennyi pénze fekszik ebben a programban. Az viszont mindenesetre tény, hogy az anyag lehetőségei az első részhez képest pozitívan változtak.

— A —

Az **Electronic Arts** komolyabb programokkal is meglepte már a nagyérdeműt. Most egy motoros őrültséggel lepték meg az Amigásokat. Barátnőnkkel kell egy nagyot kaszkadőrködni a legkülönfélébb tájakon. A **Road Rash** egy lvezetes 3D szimuláció.

— A, PC —

A **Domark** is szeretne nagyobbat harapni a szimulátorok sajtjából. Az **AV-8B Harrier Assault**-ban támadó bevetésekre indulhatunk egy képzeletbeli térképen meghatározott célpontok felé.

— PC —

Látott már valaki egy jó helikopterszimulátort? Nem? Akkor vegyen egy 386-os PC-t, pl. egy SX40-est, majd installálja, és nézze meg a demót. Nem semmi a **Novalogic** új programja. Alkalomadtán írunk róla bővebben is. *Comanche*

STRATÉGIA

— 64 —

Csodák is történnek! A minap a kezünkbe akadt egy demo változata a **Populous** C64-es változatának, melyből az derül ki, hogy nemsokára piacon lesz a játszható verzió is. Arról nem szólt a fáma, hogy hányszáz lemezen fogják forgalmazni, de legalább végre valóban lehet reménykedni!

— PC —

Nehéz dolog volt az **ASCII-Wares + UBI Soft** legújabb játékát hova sorolni, ám mivel nyomokban még a *Polulous*-ra is hasonlít, inkább idepottyantottuk. *Joseph Ybarra* kaliforniai programozó keze közül került ki nem is olyan rég a *Spellcraft*. Most egy erősebb témát meritett. A **Dominus** egy olyan királyság, melyben királyi hatalmunk nagysága attól függ, milyen szörnyekkel vagyunk körülvéve. Ezért szörny-kolóniákat kell létrehoznunk, és cool szörnyeket kell kitenyésztenünk. Igazi horror-stratégia.

EGYÉB

— 64 —

Nincs új a nap alatt! — mondhatnánk, pedig egész másra számítottunk, mikor megláttuk a **Twice Effect** által előállított **U-96** című programot. Ez — ha jól sejtjük — egy nagy sikerű tv-sorozat tengeralattjárójának a neve. Nos, a stuffnak nem sok köze van a *Das Boot*-hoz, sokkal inkább az ősrégi *Battleships*-hez, ugyanis nem más, mint a mindenki által jól ismert torpedo-játék míves felújítása.

FELHASZNÁLÓI

— 64 —

C64 felhasználók figyelem! A sok nélkülözés után egy kis csemege! Jobban mondva kettő. **Interword** és **Interpaint** címmel két remek program látott napvilágot, az **Interactivision Aps** laboratóriumából. Az előbbi egy már-már Amiga szintű szövegszerkesztő, 80 karakter széles szerkesztő-területtel és rendkívül változatos editálási lehetőséggel, míg a másik Hires és Multi képekkel dolgozó rajzprogram. Nem fogjátok elhinni, de mindkettő Amiga-s egérrel is működtethető.

— PC —

Úgy két-három éve még PC-re is slágerszámba ment a *3D Construction Kit*. A Freescape sorozatok egyes tagjairól (*Driller, Castle Master*) messziről kiabált, hogy valami ilyesmivel kreálták őket. Azonban mai szemmel nézve már ennek a programnak is sok hiányosságát fedezhetjük fel. Ezért most kifejlesztették a még tökéletesebbet, a **3D Construction Kit 2.0**-át, mely tudásában sokszorosan felülmúlja elődjét. Hogy mégis mit tud? Amikor megláttuk a kézikönyvét, azt hittük, hogy egy telefonkönyvvel állunk szemben, úgyhogy ebbe most inkánbb ne menjünk bele...



TRANSWORLD

Nem mai stuff a Starbyte (kivételesen angol nyelven is megjelent) manager-játéka, ám mivel ez is fent volt az általatok nagy százalékban kért játékleírások TOP listáján, így most a változatosság kedvéért rátok zúdítjuk. **(Én is teljesen TRANS-ba estem, amikor be akartam ülni egy Big-Mac-be, és totál kecsapos lettem — CoVboy)** A Plusisok örülhetnek, mert PIGMY mester jóvoltából nekik is rendelkezésükre áll egy jó kis konverzió, 64-en 1 file-os, úgyhogy a kazettások is élvezhetik, bár az állásmentést csak lemezre hajtja végre a program. C64-re az elterjedt angol és német verzió mellett egy magyar nyelvű változat is kóvályog, de ez utóbbi nem nagyon terjedt el. Amígán pedig többségében csak a német nyelvű változattal találkozhatunk. Az egyértelműség kedvéért az angol/német menü elnevezéseket egymás mellett egy '/' jellel elválasztva feltüntettük.

Szóval ott tartottunk, hogy egy igen színvonalas kereskedő programmal találjuk szembe magunkat, ha a töltés hibamentes volt. A játékban az lesz a nemes feladatunk, hogy az egész Földön egy kereskedelmi hálózatot hozzunk létre, melyben kínosan kell majd ügyelnünk arra, hogy a legoptimálisabban vásároljunk kamionokat, áruinkat a lehető legolcsóbban vásároljuk meg, és a legnagyobb haszonnal adjunk túl rajtuk. Induláskor új játékot kezdhetünk (NEW GAME), vagy egy régebbit folytathatunk (OLD GAME). A játékot maximum négyen játszhatjuk egyidejűleg, elsőként ezt kell beállítanunk (1-4), de csak akkor, ha új játékot indítottunk. Ha egyedül játszanánk, vagy ketten/hárman, úgy a többi szerepében számítógépünk fog tetszelegni.

Ezt követően be kell állítanunk, hogy a program mi alapján döntse el kereskedői képességünk sikerességét:

Normal Game: Az nyer, aki legelőször eléri a 100 pontot.

Round Limitation: Az nyer, aki egy meghatározott számú nap alatt több pontot szerez.

Be kell még írnunk a nevünket/neveinket is, és már kezdhetjük is.

A kezelés:

Joystick (C64-en PORT #2), vagy
Kurzorgombok — ballagás a menükben
'RETURN' — megfelelő kiválasztása
'<—' — kilépés az aktuális menüből

Amikor elindulunk, egy frankfurti székhelyű cég főnökeként ismerünk magunkra. Első sorban importtal (gy.k. árubehozatal) foglalkozunk, van egy spéci kis irodácskánk, egy raktárunk, valamint, ha a zsebünket megtapogatjuk, némi pénzünk is, ami nem sok, a nagyobbik része bankban van. Profitot úgy szerezhetünk, hogy az importált cuccot haszonnal adjuk el.

A pontszámunkat befolyásolják:

— üzleti siker
— üzleti kapcsolatok
— üzleti tekintély

Ha mindháromban coolak vagyunk, hamar elérhetjük a megfelelő pontszámot, és megnyerjük a játékot.

A menük (angol/német verzió)

GARAGE/FUHRPARK

Tours — Azt határozhatjuk meg, hogy a járműveink hova menjenek és mit hozzanak vissza. Először azt kell megadnunk, hogy melyik autónkat indítjuk, mi legyen a rakomány, és az úticél. Olyan rakományt nem adhatunk meg, ami nincs a raktárunkban. **(Nem a rakterünkben! CoVboy)** Ha ez is megvolt, infót kapunk arról, hogy az út mennyi ideig tart, és mennyi pénzt fog felemészteni. Megtudjuk a kiválasztott cucc vételárát a cél-helyen, és így kalkulálhatunk, hogy mennyit kívánunk belőle ott elsózni.

Repair/Fix — Ez a karbantartó menü. Itt javíthatjuk meg elromlott, vagy meghibásodott járműveinket. Ha nincs még szerelőnk, akkor nem lesz megjavítva a kocsi. Több szerelő esetén hamarabb kész a javítás, de több pénzünkbe kerül.

Buy Truck/Buy Lkw. — Itt vásárolhatunk teherkocsikat:

Mixed Cargo — vegyes rakományú teherkocsi (textiles, tobacco, wine, salt, sugar)
Cold Storage/Cold transporter — hűtőkocsi (fruit, vegetables, tofu)
Silotruck — silókocsi (corn, maize)
Cartruck/Car transporter — autószállító kocsi (car)
Oiltruck/Fuel transporter — tartálykocsi (gas, fuel)
Low-Lying truck/Deep transporter — fém (iron) és faszállító (wood) **(Húha! CoVboy)** kocsi

A kocsi kiválasztása után azt kell eldöntenünk, hogy mekkora teherbírásúra van szükség, és van-e elegendő pénzünk.

Sell Truck/Sell Lkw. — Járműveink eladása. Ezt akkor célszerű alkalmazni, ha már fogytán a pénzünk, de nagy bukta is lehet a vége. Eladás előtt mindig érdemes elvinni a kocsit a szervájzba (Repair/Fix).

Main Menu — Vissza a főmenübe

STORE

Store Expand/Expand Store — Szegényessé vált raktárkészletünket frissíthetjük fel némi készpénzért cserébe. Alkalmanként 50 egységgel bővíthetjük a raktárunkat, s ezt összesen 9-szer tehetjük meg. Ez azt jelenti, hogy a raktárunkba maximum 450 egység fér be, többet ne is nagyon próbáljunk beerőszakolni!

Ware Selling/Sell Warez — El is adhatjuk a raktárban lévő árukat. Az eladás a frankfurti árak szerint történik. Értékesítéskor megkapjuk az áruk listáját: Áru megnevezése / ára / készlet [E] bontásban. Mint már említettük a készlet [E] kezdetben 50, és árufajtákból is max. 50 egység lehet raktáron. Az áruk: wine/bor, tobacco/ dohány, salt/só, sugar/cukor, textiles/textiliák, fruits/gyümölcsök, tofu/tofu, vegetables/zöldségek, corn/búza, maize/kukorica, wood/fa, iron, steel/vas, acél, gas/ gáz, fuel/folyékony üzemanyag, cars/autók.

LABOUR MARKET/WORKMARKET

Ez a munkaerő-piac.

'Kurzor-balra' — Új dolgozót veszünk fel.
Tarif: Fizetését is meg kell állapítanunk.
'Kurzor-jobbra' — Kirúgjuk a francba. Ha ezt választjuk, számoljunk vele, hogy végkielégítést is kell neki fizetnünk.

A munkaerők: Truck-Driver/Sofőr, Mechanicen/Szerelő, Store Worker/Rakodó, Clerical Worker/Hivatalnok, Nightofficer/ Éjjeliőr

BANK-STOCKECHANGE/BANK-PURSE

Financial Stand./Balance — Mérleg:
Capture/Bevételek
Sell Wares/eladási érték
Duty/adó
Money/pénzkészlet
Dollar/dollár készlet
Share-capital/Részvényérték
Wares at Store/raktári áruk értéke
Total/összes vagyonunk

Distrib./Kiadások
Buy Wares/vételi érték
Drivercosts/Vám kifizetések
Salary/alkalmazotti bérek
Credittax/kölcsönkamat
Week bilance profit/heti nyereség
Accounts/bankbetétek

Shares — Itt lesz lehetőségünk részvények vételére és eladására. **(És itt lehet részvényt nyilvánítani, ha elveszítettük a játékot — CoVboy)** A részvény-árfolyam-mozgás szinte napról-napra változik, ezért folyamatosan lookoljuk a részvények értékeit.
own — saját részvények száma
market — mennyi részvény van a piacon
value — a részvény értéke
buy — veszünk
sell — eladunk

Dollar — Dollár vásárlása és eladása. A játékban, úgy mint napjainkban a márkához viszonyított értéke folyamatosan nő. Hosszútávú befektetésnek célszerű, persze csak ha jó sok zsetonunk van.

Account — Ha van megtakarított, vagy felesleges pénzünk **(Álmodik a világ — CoVboy)**, akkor bankszámlára tehetjük, illetve le is vehetjük onnan. Az éves kamat mértéke is változik. Kevés hasznot hoz, viszont nincs kockázata.
Taxes — kamat mértéke
Pay in money — pénz befizetése
Get money — pénz kivétele
Vigyázzunk, mert bármennyit bepakolhatunk a számlánkra egy nap, viszont a program nem enged csak 9999-et kivenni, jó biznisz!

Credit — Hitel felvétele. Ez akkor elkerülhetetlen, ha pl. fogytán a pénzünk. A hitelkérelmet — vagyis, hogy mennyi money kell — először is be kell jelentenünk a bank felé. A bank mérlegeli, hogy mennyit ad, általában vagyonunk 60 %-nak megfelelő nagyságú hitelt kapunk. Ezt sem azonnal, néhány nap elteltével kapjuk meg a tájékoztatást, hogy mennyit kapunk, milyen kamattal. Ha bukott a dolog, mert ezt a terhet nem tudjuk vállalni, akkor visszamondhatjuk a hitelkérelmet.

BRANCH OFFICES

Open/Establish — Fióküzlet megnyitása valamely nagyobb európai városban (mintegy 50 közül választhatunk). Ezt csak akkor tudjuk megtenni, ha már jól megyen az üzlet.

Prices bring in/Get Prices — Ha már van fióküzletünk, illetve több is van, lehívhatjuk, hogy mi, hol, mennyit taksál. Ennek alapján tudjuk eldönteni, hogy hol, kivel és mivel érdemes kereskedni. Fontos, hogy hétvégén mi is csak a zsetonjainkat számolgathatjuk, mert az irodák, hivatalok, bankok, fióküzletek hétvégén zárva tartanak!

Sell — Eladhatjuk a fióküzletünket.

BUREAU/OFFICE

Ügyviteli dolgok elintézése.

Duty/Taxes — Milyen adórendszer alapján kívánunk adózni (**Honest**/becsületes <———> **Swindler**/szélhámos). Legcélszerűbb a **Super Unfair**-t választanunk!

Announces — hirdetések feladása tömegkommunikációs eszközökön (TV, rádió, napilapok). Mivel a hirdetési keretünk szűköske, egy nap csak egyszer van lehetőségünk ezt a médiát kihasználni.

Affirmation/Insurance — Biztosítás kötése a járművekre.

Bureau/Office Building — Iroda bővítése. Többször is megtehetjük. Presztizsnövelő szerepe van.

Wooling — Vehetünk az irodába papírt, rádiót, TV-t. Csak abból a szempontból van jelentősége, hogy milyen lesz a benyomásunk a partnereink szemében.

Modernize — A cég korszerűsítése. A kiadott pénz a bevétel %-ban.

Journeys/Travel — Utazás egy olyan városba, ahol nincs irodánk.
Price List — Árak lekérdezése.
Founding — Iroda alapítása
Building — épület fejlesztése
Vehicle — járművek fejlesztése
Coach — raktár fejlesztése
Employees — alkalmazottak frissítése

Holiday/Vacation — Szabadságra mehetünk. Csak a munkanapokat vehetjük figyelembe a szabadság idejének meghatározásakor. Nem nagyon éri meg, mert ha mi nem vagyunk, áll az üzlet.

EVALUATION/EVALUATE

Megtekinthetjük az eddigi eredményességünket, ugyanis sikereink jelentősen befolyásolhatják részvényeink tőzsdei árfolyamát.
Balance — egyensúly (sok haszna nincs)
Business success — üzleti siker (0-100)
Regard/prestige — tekintély, presztizs (0-100)
Trade connection — üzleti kapcsolatok (0-100)
Total — átlag (mindig ezt figyeljük!)

FUNCTION/FUNKTIONS

Timesending/Term Freight — Mivel a gép gyakran üzleti ajánlatokat ad, ezért azokat gyakran el is fogadjuk. Itt kérhetjük le, hogy legutoljára melyik áruból mennyit rendeltünk, valamint azt, hogy a szállításra mikor kerül sor. Amit vállalunk, azt célszerű teljesítenünk is! Ha a gép ajánlata szerint borra vanm szükség, és mi ajánlunk valamennyit, célszerű előtte megnézni, hogy a bor árfolyama éppen emelkedik-e, szóval, hogy nekünk lesz-e hasznunk az üzleten. Ha visszalépünk, mert úgy ítéljük meg, hogy bukunk a dolgon, akkor bírságot rónak ki ránk, sok-sok bírsággal pedig szépen a szakadékba taszíthatjuk cégünket...

Failure — Játék újrakezdése. A pénzünk kezdeti értéken áll, viszont az idő nem!

Save Game — Állás elmentése (mondjuk diszkre).

End game/About game — Kilépés a programból.

NEXT PLAYERS

A napi tennivalóink után célszerű ezt a pontot választani. Miután a többi játékos is lépett, a következő napi teendők következnek. Megtudhatjuk a váratlan bevételek/kiadások bekövetkezését, hitelkérelmünk elfogadását/elutasítását stb. Itt kaphatunk füleseket, hogy hol tudunk valamit olcsóbban venni.

A játék:

Célszerű teljesen free alapon kereskednünk. Ez azt jelenti, hogy mindenki úgy kereskedik, ahogy akar. Ennek ellenére útravalóul adunk néhány tanácsot **(Talán várasházát? CoVboy)**.

- Indulásképpen rúgjunk ki minden lamert a cégtől (magunkat azért ne);
- Nyomás a bankba és szedjük le a számláról az összes money-t;
- Az összes money-ból vegyünk részvényt (lehetőleg ne saját részvényt!), vagy váltsuk át az egészet dollárra;
- Menjünk el 20-50 nap szabira;
- Utasítsuk el az üzleti ajánlatokat;
- 'SHIFT/LOCK' és tényleg elmehetünk szabadságra;
- A szabi végén look-oljuk meg a részvényárfolyamokat/dollárárfolyamot;
- Ha jól csináltuk, a mi részvényeink árfolyama jelentősen esett;
- Az összes részvényt, vagy dollárt adjuk el, a mi részvényeinkből meg vegyünk minél többet, de 50-60 ezer DM-et tartalékoljunk;
- 1 nap pause;
- Ismét nézzük meg a részvényárfolyamokat. Lám, megugrott a részvényeink árfolyama.
- Ezt ismételgessük egy párszor úgy 20.000.000 — 30.000.000 DM-ig;
- Ennyi pénzzel már az egyorrúak (©HANCU) is megnyerhetik a gamét.
- Az első 30-50 napban ne nagyon szállítgassunk, csak tőzsdézzünk;
- Az 50. napon már kezdhetünk szállítani. Autót a német városokból (Hamburg kivételével) célszerű vásárolni.
- A sok pénzünkkel több autószállítót (car truck/car transporter) vegyünk, küldjük el őket Stuttgartba, mivel autót ott érdemes venni, majd adjuk el az autókat máshol, némi haszonkulcsot rápakolva;
- Kocsivásárlásnál ügyeljünk arra, hogy 6-8 egységnyinél nagyobb kocsit nem érdemes venni;
- Üzemanyagot mindig Hamburgból hozzunk;
- Ha valamelyik részvény 50-et esne, vegyünk belőle, mert biztos, hogy emelkedni fog;
- 200.000 DM felett a részvényünk kb. 12-es szinten van. Mindet vegyük meg, és hirdessünk a TV-ben. Ha már nem tudunk többet hirdetni, kezdjük el eladogatni. Ha elérte a 800-as szintet, adjuk el mindet, mert tovább nem emelkedik;
- Minél több helyen nyissunk fióküzletet, mert akkor nem kell annyit utazgatni, hogy megtudjuk az árakat;
- Mivel előfordulhat, hogy egészségi állapotunk megromlik, pénteken mindig vegyünk ki szabit;
- Ha egy gép által irányított játékos minden részvényét felvásároljuk, akkor azt a gép úgy 17 értékkel magasabb árfolyamon vásárolja vissza;
- A dollárral gyakran célszerű bizniszelni. Ha értéke 1.8-ra, vagy az alá csökken, akkor még a gatyánkat is adjuk el, és vegyünk dollárt;

Ódor Zoli Dorogról küldött egy kis elsősegélyt a játékhoz, a C64-eseknek, úgy gondoltuk inkább itt a helye, mint ömlesztve a többi között:
Mentsünk állást egy üres (!) lemezre, egy X nevű file-t látunk. Jó. Közben hozzáteszem: a kimentett állásban legyen minimum 1 kamion! Töltsük be a lemez-monitorunkat, 11;14-en (sáv/szektor), a $9C-től kezdve 4 byte-osával (tehát: $9C, $A0, $A4, $A8, $AC, stb.) vannak elhelyezve a kamionjaink %-os állapotai. Ez ugye kezdetben 100%. A $9C-től kezdve látható $64-eket írjuk át $FF-re! Írjuk vissza az üres lemezre a 11;14-et, töltsük be a játékot, és az állást. Fuhrpark —> Sell Lkw. Mint láthatjuk, az eredeti ár (kb.) 2.5-szerese lett a felkínált ár (OFFER). E módszerrel könnyen meggazdagodhatunk egy óra alatt. Igaz, az elején még nem nagyon megy az üzlet, de ha mondjuk méár lesz 8 db. 340.000 DM-et érő kamionunk, és ezeket is eladjuk, akkor kb. 6.800.000 DM-ünk lesz.

A stratégiai tippzekért pedig big pussy **Harsányi Zoli**nak, aki soha sem énekli azt, hogy „Debrecenbe kéne menni...", mert éppen ott lakik.

Már csak annyi maradt hátra, hogy kiértékeljük a játékot. A grafika szegényes, ez is indokolta, hogy nem pakoltuk tele a leírást képekkel. A zene még Amigán sem valami szívderítő, a menükezelés lassú. Hogy mégis mi az ami megfogott bennünket? A mai élet problémáit szépen belszőtték a szerzők, úgyhogy aki kereskedői pályafutást folytat, vagy a későbbiekben kíván folytatni, annak tudjuk ajánlani. Van persze egy-két programozói hiba is, ugyanis érdekes módon a részvény árfolyamaink vagyonfüggőek. Ez azt jelenti, hogy nagy vagyon esetén a részvény-árak is magasak, és viszont. De hát ez legyen a legnagyobb probléma. Nosza rajta lehet kereskedni!

THE MARS SAGA



Hi-hi! Ilyet még nem szagoltatok, mi? Akkor most figyeljetek, mert a rövid bevezető után egy kis mese jön:
A Nyugati Erdő-nek elkeresztelt társaságnál is kezd tért hódítani a megnevezhetetlen múlt után, az immár megnevezhetetlen jövő felé történő orientálódás. Bár Westwood-ék nem sok mindennel jeleskedhetnek, azért mostani tettük miatt nem fogják őket (egyelőre) kevésbő kivilágított részekre tömöríteni.
A Mars mondája már a jövőben játszódik, de megőrzött néhány feudalista vonást is a fegyverek tekintetében. Majd meglátjuk, miért. Ugyanakkor itt már nem az dominál — elsősorban —, hogy mennyi experience pontunk van, hanem az, hogy az egyes tulajdonságokat mennyire fogjuk tudni majd kamatoztatni. Ezekből is lesz egypár, úgyhogy lesz mit tuningolni a lemezmonitorunkkal.

Szóval, a mese:
Valamikor 2000 után, de mindenképpen 100000 előtt, amikor már mindenki egyszeméyes háborút viv egymás-, és a hatalom ellen, akkor, amikor minden a visszájára fordul, nos akkor tudatosul a különböző bolygókon élő embereken (?), hogy a jövőjüket saját maguk formálják, és most mindennél nagyobb szükség van (lesz) arra, hogy kimozduljanak a tétlenség apátiájából. A 4. világháború után elhatalmasodó éhinségek, járványok, meg amik ezekkel együtt járnak — késleltethetetlen döntést szültek az akkori emberiség számára. Felderítő űrhajókat szerkesztettek, tudósaikkal kemény munkát végeztettek a megmaradt, még működő technikai berendezések segítségével. Megalkották az első, - az űrben hosszabb idejű tartózkodásra is alkalmas — űrhajót, ami már legénységet is tudott magával vinni (befagyasztott állapotban). A végcél a Mars volt, ami még csak a megfigyelések stádiumában szerepelt.
Nem remélt sikerrel tért vissza a felderítő hajó legénysége, a bolygót alkalmasnak találták az élet kezdetleges megindítására. A szükséges felszerelések, mint pl. légkörgyártó berendezések, bányász- és élelemszintetizálók, már készen álltak. Sor kerülhetett a 2. útra is. Ennek során helyezték el a — már a földön összeszerelt — egységeket az önálló működésre. Ennek a tranzakciónak a során évtizedek teltek el, miközben a Föld lakossága a kezdeti harminc milliárdról súlyosan visszaesett a kritikus százmillió alá. A sorozatos belháborúk, amelyek az idegen hatalmak kézhezvételét követték, fokozatosan leszorították a színtérről néhány családfőt, akik még rendelkeztek akkora befolyással, hogy rábírják a tudósokat arra, hogy kísérleljenek meg egy új életet, egy új bolygón, egy más bolygón, egy ismeretlen bolygón...
A munkálatok lassan haladtak, és újabb negyven évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy megteremtődjék az alkalom az olajra lépéshez. Készen álltak az űrhajóik egy hosszabb távú útra, hatalmas befogadóképességgel; és egyszer csak útra keltek. A Marson ezalatt dolgoztak szakadatlan a légkörgyártó egységek, és az éghajlat is egyre inkább megközelítette a földi viszonyokat. A bányász egységek a kitermelést folyamatosan végezték, és mire odaértek, az építőanyagok is rendelkezésre álltak. Édesvizű folyók születtek, lassan hóborította hegycsúcsok emelkedtek a magasba. Minden ideális feltétel megvolt ahhoz, hogy gondtalan életet lehessen kialakítani, de...
Az elmúlt évszázadok alatt az egymás ellen rivalizáló családok mit sem tudtak arról, hogy a másik éppen mit csinál, ezért különös véletlen folytán egyazon időben indultak útra az űrbe, és egyazon időben is érkeztek meg. Mindjárt meg is kezdődött (vagy inkább folytatódott) a harc (hiszen a Földre már nem mehettek vissza). Kénytelenek voltak immár elviselni egymás társaságát, és elkezdtek külön építkezni. Az apák szerepét fiaik vitték tovább, meglehetős sikerrel.
Háromszáz évnek kellett eltelnie, mire kialakult valamiféle egységes közlekedés, híradás stb, de az időközben épült hatalmas kolónia-szerű „városok", vagy inkább telepek soha nem békültek ki egymással. Telepeik ugyan nyitottak voltak egymással, de az ellenségek mindenütt ugyanúgy megtalálhatóak voltak. Ezért fognak majd ezután mindenkit lépten-nyomon megtámadni (aminek az elején igen, a végén pedig egyáltalán nem fogunk örülni). Az egyik ilyen telepen fogunk mi is útnak indulni, hogy megpróbáljuk megteremteni az egyetemes



békét. Eközben persze mindenféle alakok fognak kellemetlenkedni, valamint meg kell szereznünk pár dolgot, meg egyebet, és már persze itt is van az a várva várt naaaagy világbéke (ja, amúgy nem hiányozhatnak az idegen fajok megjelenései sem).

Itt csöppennénk bele a játékba, és el is kezdhetnénk a küldetést, ha tudnánk, hogy kell irányítani, úgyhogy egy kis fejtágítás következik a játék kezeléséről.

Amikor betöltöttük a játékot, szemeink recehártyáján öt menüpontot fogunk érzékelni:
1. New Game
2. Load an old Game
3. Demo
4. View title page
5. Create a player disk

Nézzük most ezeket sorban.

1. **New Game** — Ez lesz (valószínűleg) az első lépés, miután először töltöttük be a játékot. Most átugorjuk, mivel később úgyis erről fogunk a legtöbbet szólni.
2. **Load an old Game** — A program a boot-disk B. oldalán 5 különböző játékállást tud tárolni, ezzel a menüponttal ezeket hívhatjuk be. Játékállás lemezt is készíthetünk az 5. pont segítségével.
3. **Demo** — A kezdőképsorokból kiválasztott jelenetet mutat be a képernyőn. Lényegében a terep, a harc, a mászkálás stb. szemléltetését szolgálja.
4. **View title page** — Állati érdekes dolog. Mégegyszer megnézhetjük a játék legszebb képét, a bejelentkező címképernyőt.
5. **Create a player disk** — Játékállás-lemez készítése.

Miután jól kinyomogattuk magunkat, el is kezdhetjük a játékot (1. New Game).

A kezelést hamar meg fogjuk szokni, a képernyő felépítését kevésbé, ugyanis egyszerre látjuk az akció-mezőt 3 és 2 dimenzióban, de úgy gondoljuk, hogy ez nem rontja a játék színvonalát.

Kezdetben egy emberünk van (Tom Jetland), aki mindig elviszi a balhét, mivel ő az egyik fő-ügynök, és ő rendelkezik a legkifinomultabb tárgyalóképességgel. A többieket (Tom-on kívül még öten lesznek) majd később vehetjük fel, a különféle nevekkel elkeresztelt bárokban **(Már azt hittem, hogy ez is csak egy unalmas játéknak indul, de azután elővettem a POLAROID gépemet és... CoVboy)**.
Sok szerepjátékhoz hasonlóan a tulajdonságok értékei számokban szerepelnek. Itt azonban másképpen jelölték, egy vízszintes sávval. Az egyes tulajdonságok (MIGHT/ AGILITY/ STAMINA/ HEALLTH) mennyiségétől függően a zöld, sárga és vörös sáv hossza jelképezi a mértéket. A sárga és a vörös csak a karakter állapotát, állapotváltozását jelzi. Ha vörös, sürgősen forduljunk orvoshoz (kórház). Halott karaktereket viszont ott sem gyógyítanak. Azt mondják rá, ha mégis próbálkoznánk, hogy „nem vagyunk varázslók!". Az életet befolyásoló tulajdonságokra (Might, Stamina) nagyon vigyázzunk, mert tovább nem lehet fejleszteni őket, viszont kemény pénzeket fizethetünk a visszaszerzésükért. A többi tulajdonságot pedig (amelyekről később úgyis szó esik), csak nagyon ritkán lehet a fejlesztő bizottság elé vinni.

'**SPACE**' lenyomására a következő menü tárul a szemünk elé:
1. **Continue adventuring** — Visszakapjuk a '**SPACE**' lenyomása előtti állapotot.
2. **Inspect a character** — A tulajdonságok, nem, kor, pénz, tárgyak és ügyesség listája.
3. **Use an item** — A karakter által használható tárgyak.
4. Group:
   1. **Group items** — Kezdetben még nem tartalmaz semmit, de ahogy kezdünk belebonyolódni a játékba, itt jelennek meg a megszerzett dolgok nevei.
   2. **Combat order** — az aktuális felállás csatákon és jelenleg
   3. **Sound On** — szerintünk jobb, ha ki van kapcsolva (Off) **(Na vajon mi? CoVboy)**
   4. **Music On** — úgyszintén...
   5. **Combat speed 0-9** — aki igazán gyors játékot akar...)
   6. **Save maps, -never, -prompt me, -always** — Ez a felvétel opciónál működik **(vagy nem — CoVboy)**, a város, a barlang, vagy a bánya térképét vegye-e fel automatikusan (always), csak megerősítés után (prompt me), vagy egyáltalán ne (never).
5. **View map** — A főtérképet kapjuk meg az eddig bejárt helyekről, és a található tárgyak kezdőbetűit jelzi ki (joystick!).
6. **Examine area** — A terület átkutatása. Általában nem működik, kivéve egy esetet...
7. **Transfer item** — (Használati) tárgyak átadása egy másik karakterünknek.
8. **Save a game** — Játékállás kimentése a B. oldalra (max. 5 db.).
9. **Load a game** — Játékállás betöltése a B. oldalról.

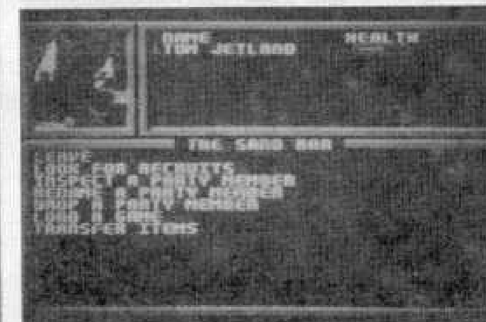
A karakterekről:

Mivel van egy jópár, így majd mindenki eldönti szépen magának, hogy kit visz magával (csak ajánlani tudjuk a **scientist** típusú, valamint különböző szakértelmű karakterek beszerzését, mert ezekre lesz elsősorban szükségünk). **(Ez volt aztán a nagy segítség fiúk! Ezzel az erővel a leírás elejére is odabiggyeszthettétek volna, hogy a játékleírást majd mindenki elkészíti magának, mi csak ajánlani tudjuk, egy toll meg egy papír beszerzését — CoVboy)**.

A csatáról:

Elég egyszerű lefolyású egy csata, ami köszönhető a viszonylag primitív játéktérnek, és grafikának. Több dolgot kell elkülöníteni, amikor csatában vagyunk, pontosabban, miután nem sikerült leráznunk az utcán kellemetlenkedőket. (Ha taktikai csatát választunk, azt a gép helyettünk animálja le, tekintet nélkül a veszteségekre, persze mi is megnézhetjük, de játszhatunk néma játékot is, megvárva, amíg vége nem lesz az egésznek.) A mozgási szabadság elég jó minden irányba. A **computer-orders** és a **repeat-orders** opciók feleslegesek, az **use item** a kívánt tárgyat aktivizálja (a fegyvert a célkereszttel kell a célra vinni), az **orders** azt adja meg, hogy mit-mivel és hová aktivizálunk, a **next char**. a másik karakterünknek adja ki ugyanezeket a parancsokat, a **begin combat** a csata elkezdését, a **flee** pedig a menekülést jelenti. (Tanács: a házak mögött fedezékre lelhetünk!)

A bárokról:



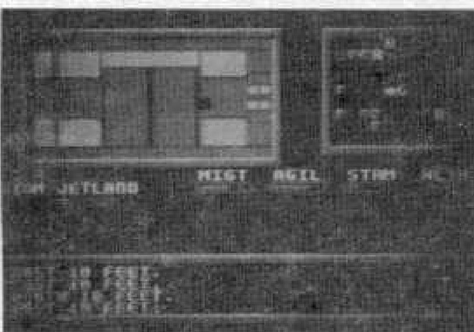
Itt tudunk legénységet szervírozni, megnézni a tulajdonságaikat, innen van lehetőségünk próbálkozni más személyekkel (magyarul ki lehet rúgni), megadhatjuk a nevét, befogadhatjuk a csapatba. Az előző opcióból lehet még a csapattagokat egyenként megnézni, átnevezni, kirúgni stb. Ide kerülünk minden olyan esetben, ha sajnálatos módon kinyúlt minden emberünk. A tárgyak átadása opció furcsa módon csak akkor lép életbe, ha a csapat már legalább egyszer együtt harcolt egymással, és elég megbízhatónak tűnik maguk számára a másik személye.

A computer terminálokról:

Ide általában mindig be lehet menni. Ha bemegyünk, jelentést kapunk a marsi állapotokról (életformák, felszín, termelés, infrastruktúra stb.) **(...és szagok — CoVboy)**, valamint a rendőrség által körözött személyekről, az egymásnak üzengető pofák levelezéseiről, a rendszerbe történő betörési lehetőségekről, valamint a térképen megjelenő betűk jelentéseiről. Ez utóbbiak a következők:
- '**?**' — computer terminál
- '**B**' — bár, étterem, szórakozóhely stb.
- '**!**' — utánpótlás (lőszer) bolt, fegyverraktár
- '**H**' — kórház
- '**D**' — személyiség-fejlesztő központ
- '**U**' — egyetem
- '**C**' — számítógép-központ
- '**X**' — kijárat az űrbe
- '**M**' — bányalejárat
- '**A**' — fegyverzet-bolt
- '**T**' — harci taktika központ
- '**W**' — háborús játékok szobája
- '**R**' — javító bolt
- '**S**' — űrközi gyorsvasút
- '**P**' — rendőrség
- '**G**' — pénznyerő automatákkal felszerelt szórakozóhely
- '**O**' — ellenőrzési hivatal

Természetesen most nem sosroljuk fel mindazokat, amelyek itt szerepelnek, mármint az itt felsoroltak alatt bővebben. Csak tájékoztatásszerűen, hogy azért mit, mennyiért lehet kapni.
Mivel a játékot úgyis PRIMUS-ban kezdjük, most azok a tárgyak (fegyverek stb.) körülbelüli árai következnek, amik kaphatóak a fegyverzet-boltokban (armoury), és a többi helyszínen is.
- Különféle pisztolyokat (a jobbakat) 71-199 credit között;
- Különféle rifles-eket 400-615 credit között;
- Különféle blades-eket 3-320 credit között;
- Különféle botokat (dobókák) 3-119 credit között;

A **combat training center**-ben az oktatás (handguns, melee, rifles stb.) 100-200 credit közötti áron váltható ki.
A **kórházban** a könnyebb sérüléseket egy ötvenesért gyógyítják, az elsősegély-gyakorlásra további 400-at kell lepengetnünk.
A **személyiségünket** különféle elmés dolgokkal is kiegészíthetjük, mint pl. aerobics, gymnastics, blade combat st b. 150-300 között.
A **páncélüzletben** pedig különféle csatapáncélokat, egyszerűbb űrruhákat, valamint vákuum-űrruhákat szerezhetünk be 640-7000 credites árakon (ezekre szükségünk is lesz).
Az **egyetemeken** oktatják többek között az adminisztratív képességeket, a bölcsesség elsajátítását, a nyelvek ismeretét, különféle mechanikus dolgok kezelését stb. 100-250-es árakon.
A **számítógép-központban** a programozást, és elektrotechnikai tudást 150 és 250 credites árakon sajátíthatjuk el.
A **javító boltokban** (repair shop) 150-ért az elromlott dolgaink megszerelését sajátíthatjuk el (pontosabban a tudást hozzá).
Ezekbe előbb-utóbb úgyis belejön a gyakorlott kalandozó.
Nos, kezdjük tehát a nagy bányászállomás egyikével, ahonnan a játék is indul:



PRIMUS

Bizonyára nem jelent különösebb nehézséget megtalálni a fegyverraktár & Tsa. céget, ahol is első feladatunkat kapjuk meg. Ahogy belépünk, egy fiatal, vöröshajú nő mászik elő a hátsó szobából. Érdekes törtjégszínű szemei vannak, és miközben hozzánk beszél, érezzük, hogy keresztülnéz rajtunk (lehet, hogy vak az aranyoska?): *„Elloptak tőlem egy — a szívemhez nagyon közel álló — tárgyat, mégpedig az az ember, aki korábban a munkatársam volt, és nemrég hagyta itt a boltot. Megpróbált meglógni PROGENY-re* (a másik bányásztelep), *de az akció közben egy csapat nomád támadt rá, és hát, hogy is mondjam, egy picit megszorongatták a nyakát, megmarkolászták itt-ott, meg egyebek* (magyarul kinyírták). *Ezt Boz-tól, a nomádok vezetőjétől tudtam meg, és megígérte, hogy visszaadja a dolgot egy micro-diszkért cserébe. Ez akkor még nem volt nálam, így most rajtad a sor — ha vállalod —, hogy elvidd neki."*

Mi sem egyszerűbb ennél, csupán egy bibi van az egésszel. Az, hogy majd lent a bányában (illetve az már egy természetes barlang) nem lehet szinte semeddig eljutni, mert ha támadások (meg egyéb kellemetlen dolgok) történnek, akkor a progy úgy elszáll, mint Lauda a kanyarban. (Arról már nem is beszélve, hogy a telepre történő visszajutáshoz egy kódszót kérnek, s ha valakinek van ilyesmi, felveheti az érte járó jutalmat...)
Ha pedig véletlenül kódot sem kér, és ki sem fagy, akkor a várostól menjünk DK-i irányba, amíg nem találkozunk a nomádokkal, ennek örömére meg is ajándékoznak egy dobozzal, amit ha megszerelünk, egy kis kereső fény kezd rajta villogni. Ha megkapjuk, átváltozik egy groteszk, pofán viselhető maszkká, ami meg fog védeni a gyilkos, égető marsi szél ellen. Amúgy FINDER a neve.

Mászkáljunk addig, amíg el nem kezd nagyon villogni. Ekkor célba értünk, és lemászhatunk a barlangba. A bejáratnál találunk egy földcsuszamlást, a melót majd a bányászlézer elvégzi helyettünk, kiás egy nomád hullát, aki még mindig görcsösen kapaszkodik egy dobozba (ami később kiderül, hogy Cybill doboza), amit a gazdájának sajnos már nem tudunk visszaszolgáltatni, tekintve fenti okok miatt: ő is PRIMUS-ban éldegél. Ha mégis lemászunk itt alább, akkor vegyük az irányt NY felé, és vigyázzunk, hogy ne támadjanak meg! Pár lépés múlva találunk egy pöttöm-pici barna borballont. Ha felvesszük, szétfolyik a kezünkben, és egy hallucinált állapotba kerülünk, amiben elénk vetítődik egy teremtmény, egy lefordíthatatlan részből öszeállva. Mindenféle csatornákat látunk, amit a ballon idézett meg telekinetikus úton. Érezzük egy magasabb intelligencia jelenlétét. A csatorna egy nagy ajtóhoz vezet, aminek az elején egy kombinációs-panelt látunk. Ezután eltűnik a látomás, és tölthetjük is vissza az előző állást...

Mivel itt nem nagyon jártunk sikerrel, maradjunk még a városban. Ja, már kijöttek? Ó, hát igazán sajnáljuk! Persze még azt is elfelejtettük említeni, hogy a bányához mindenképpen kell bányászfelszerelés, meg egy programozó karakter is, aki ismeri a lejárat kódját, miután betört a számítógéprendszerbe (MINE CLOSURE), és lemásolta azt magának, de hát ugye ezek csak apróságok... **(De kedves! CoVboy)**

Ha már itt járunk, nézzünk be a WARGAMES ROSTER-be, ahová rendőrök és speciális ügynökök járnak. Ezután folytassuk a kutatást, de a rendszer belekotorászik a MEDICAL FILE-unkba. Ezek után már beléphetünk a WAR GAMES ROOM-ba. Beszélgetnek valami GOLUM ARMOUR-ról, amire nekünk mindenképpen szükségünk van. Ez egy kódolt franc, amit ősi nyelven írtak! A páncél maga agyhullámokat használ. Mindegyik egyedi, személyre készül. A rendszer mélyén van egy program, amely a páncélt különböző agyhullámokra hangolja (programozók előnyben).

A következő: „Épp elhagytuk a CONTROLLER irodáját, ahol megkaptuk az új feladatunkat: tudjuk meg mi a **ar történt PROSCENIUM-ban (a 4. állomáson). Ide PARALLAX-pn (a 3. állomás) keresztül lehet eljutni, de mivel le vagy égve anyagilag, így nem tudsz jegyet venni. Hamarosan hallod, hogy a nevedet kiáltja valaki. Greg Ericsson, egy régi barátod az. «Hogy vagy?» érdeklődik, miközben keményen vállon vereget. Te elmondod neki, majd jól hátba csiped, szúrod, ütöd (mindenki ossza be magának), azután ezt mondja: «Rohanok a csomagokkal Cybill-ért, a fegyverraktárban van. Jól fizet, csak ne kérdezősködj sokat. Olyan embereket keress, mint te. Beszélj vele. Később találkozunk.» Tökéletes! — gondolod. Egy kis pénzen nem csak a jegyet vehetnéd meg, hanem az űrruhát is, és valami jobb fegyvert, mint az a vacak 22-es pisztolyod. Azután betérsz egy kis bárba, ahol ex-tengerészek (meg mások is) munkát keresnek. Amint éppen szóba elegyedsz a bárban, egy közlemény jelenik meg az INTERCOM-on: «Figyelmeztetés minden bányásznak! A Marson minden bányát bevárnak újabb értesítésig.» A bárban mindenki megdöbbenten bámul. Eddig még sosem várták be a bányákat! Végül is így sok ember marad munka és pénz nélkül! Rendelsz még egy italt, és elkezdesz haverokat szerezni..."

PRIMUS-ban tehetjük még a következőket:
Repair Shop — Infokért menjünk PREGENY-be;
Computer c. — A főnök még nincs benn. Majd ha jártunk a PROGENY-n lévő Comp. Cent.-ben, és elvállaltuk a munkát, akkor talán ő is megjelenik.
Police — Itt letartóztatnak, ezért csak kellő pénzmag társaságában nézzünk be ide (az óvadék céljából kell a pénz) és megnézhetjük, hogy éppen kit, miért köröznek. Ha netán elkapjuk, akkor meg csak crediteket dobálunk érte...
Munitions store — Itt kapjuk a disket, meg 1000 creditet (amúgy Cybill Graves adja a feladatot).
Mine shaft — A terminálnál lépjünk be a rendszerbe, és ott kiszedhetjük a felvonó kódját (persze csak, ha elég magas a PROGRAM SKILL-ünk). Ha mindennel tisztában vagyunk (ez kétséges), akkor utazzunk át a következő helyszínre.
Wargame Roster — Ha az ide megfelelő kódot is kiszedtük a rendszerből, akkor ide bejőve edzhetünk: STRATEGY, TACTICS, BATTLE ARMOUR, AUTOMATIC WEAPON, ARCFIRE WEAPON, ROCKET LAUNCHER-re is. A terminálból kiszedhetünk egy PASS-t, amivel szabadon utazgathatunk.

PROGENY

Repair shop — Ha majd PARALLAX-on azt mondjuk, hogy GECKO küldött, akkor edzhetünk 1000-ért a Golum-ra. Természetesen a TRAINING CENTER-ről van szó. Ezeket 800 fejében tudhatjuk meg. A másik ilyen boltban 500-ért szipkázhatjuk ki, hogy Parallax-on az egyik Establishment-ben keressük meg Deramand-ot, ő ajánl egy ilyen csodapáncélt 10.000-ért. Van még egy 3. bolt is, ahol 200-ért vesztegetik azt az infót, hogy egy fickó látta PHELOS-t (Wanted persons) rózsaszín kosszal a ruháján. Őt a bánya bejáratánál, még a felvonó előtt megtaláljuk. 2000-et kapunk az elfogásáért.
Computer center — Azt nyökögi, hogy Waldo Taylor-nak szerezzük meg egy INTERFACE CARD terveit a PRIMUS-ban lévő Comp. center-ből. Ha elhozzuk, amit kért, ennek örömére ad egy TERMINAL-t (PRIMUS-ban SYSOP-tól).

Miután elkaptuk PHELOS-t, utána már edzethetjük az embereinket, és még 4 fickót felvehetünk. Ajánlatos tehát kiválogatni, hogy mit és kit viszünk magunkkal...
Tehát itt se nagyon sok mindent sikerült megtudni, marad ezek után:

PARALLAX

1. **Repair shop** — 150 creditért. Able testvérét megtalálhatjuk az egyetemen (nekünk nem sikerült).
2. Repair shop — 300 creditért. Cybillnek szüksége van páncélra (GOLUM-ra). Ha minden igaz, akkor ez a fickó a PRIMUS-i fegyverraktárban található. Amúgy nem egészen tiszta, mert valamikor majd a rendőrség is keresni fogja.
3. **Repair shop** — 100-ért. „A terminálok kulcsok sok dologhoz, ha megfelelően képzett vagy." (Hmmm...hmmm)

Gambling E. (Casino) — Mr. Dorahand jelenik meg egy-két gorillával az oldalán (persze csak, ha már voltunk PREGENY-ben az egyik Repair shop-ban), és ezt mondja: „Van néhány védőfelszerelésem, amelyeket használni tudnál! 10000 creditbe kerülnek. Érdekelnek?" Ez a dolog egy pár Gollum Armour. Nem árt, ha valaki ért is hozzá, de később is visszajöhetünk értük.
Combat Training Center — 1000 creditért Golum páncélra is edzethetünk, ha azt mondjuk, hogy GECKO küldött. **(Már az előbb meg akartam jegyezni, hogy szép neve van! CoVboy)**

Huhh! Szóval első nekifutásra ennyit sikerült összehordani erről a programról. A program legnagyobb hibája, hogy az összes általunk fellelhető változat kifagyós a barlangokban és a bányákban harc közben. Térképet nem közlünk, azt majd mindenki szépen rajzol magának. A bányákban egyébként űrruhát, dinamitot, sisakot, kötszert, kürtőket (bele ne essetek) és kb. 3 bányászlézert találhatunk. A barlangoknak egyébként több szintje is van. Ezekben a járatokban találkozhatunk idegenekkel. Minél nagyobb a skillünk pl. a Handgunsban, annál több fajta kézifegyvert vehetünk meg. A játék célja a 4 szint teljesítése, ám ahhoz be kell jutnunk a 4. szintre, PROSCENIUM-ra. Ez viszont nekünk nem sikerült. Boldogság töltené el a szívünket, ha valaki felhomályosítana erről bennünket. A játék egyébként összességében megnyerte tetszésünket, akik szeretik a szerepjátékokat, a sci-fi-t, és oda tudnak ragadni 8-10 órára a képernyő elé, azok biztos nem fognak benne csalódni. **(Én szeretem a szerepjátékokat, a sci-fit is, de hiába próbálkoztam, még kecsappal a fenekemen sem tudtam a képernyőre ragadni! Sorry — CoVboy)**

WAXWORKS

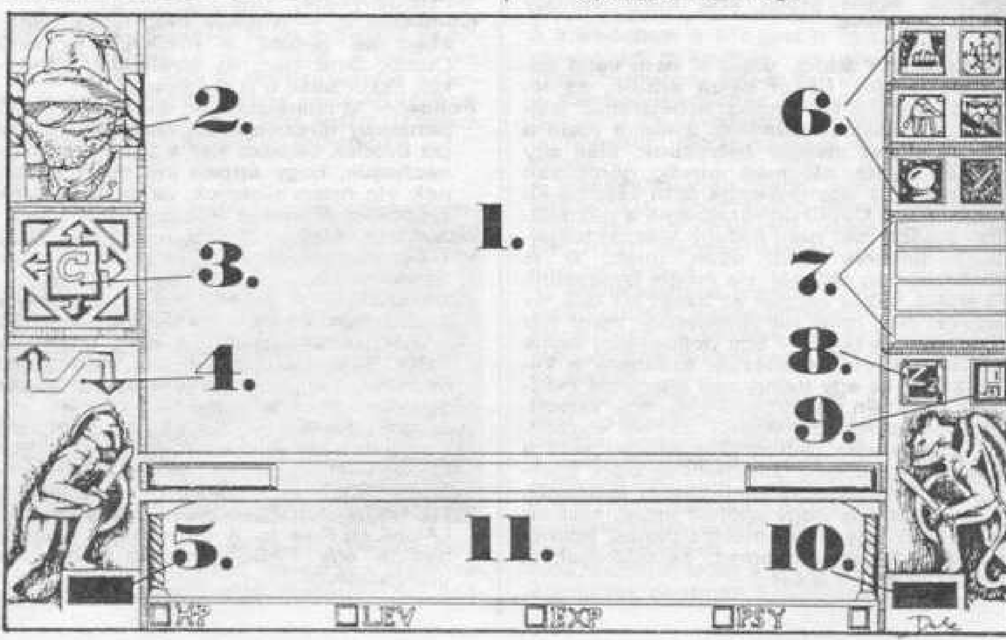
Á'LA ELVIRA III.

Azt, hogy most ez a program a harmadik része-e a *Horrorsoft* **Elvira** sorozatának, azt döntse el mindenki magának **(A Horrorsoft már akkor eldöntötte, hogy elkészíti ezt a játékot, amikor Vendel barátunk fényképét elküldtük a számukra — CoVboy)**. Mindenesetre az *Accolade* folytatja a hagyományokat, úgyhogy 18 éven aluliak most lapozzanak. Érdekes módon az **Elvira** I. C64-en jött meg először, az **Elvira II**. Amigán, ez meg PC-n, de pár napon belül itt volt az Amiga változat is, és a *Flair* igérete szerint most nem kell majd annyit várnunk a C64 változat megjelenésére, mint az **Elvira II**. esetében. A játék első látásra olyan mint az **Elvira II**., bár egyes ikonok máshol jelennek meg, de azonos funkciót szolgálnak.

A sztori:

Alex-szel, az ikertestvérünkkel éppen a temetőben sétálgatunk, miközben megnyílik *Alex* alatta a föld és nyomtalanul eltűnik. Néhány nap múlva nagybátyánk — *Boris bácsi* — a kandallótűz mellett lassan elkezd mesélni egy kísérteties történetet. Transszilvániában (gy.k. Erdély) éltek őseink évszázadokkal ezelőtt. Akkor történt, hogy őseink tetten érték egy vén banyát, aki csirkét vett, csak éppen 'elfelejtett' fizetni. El is nyerte méltó büntetését, ezután leginkább a félkarú rabló nevű játékra hasonlított. A vén banya bosszút forralt, és megátkozta a családot. Az átok így szólt: *„Ha bármikor leszármazottaitok között ikrek születnek, egyikük szörnyű átok alá kerüljön,,,"* *Boris bácsi* már nagyon ásítozott és elaludt hintaszékében. Ezzel a dolog a feledés mélyére is került. 20 év múlva *Boris bácsi* meghalt. A temetésén furcsa dolgok történtek. Miközben a sírásók a koporsót süllyesztették a mélybe, egyszer csak nagy robajjal hatalmas tátongó lyuk jelent meg az ásott sír mélyén, egy barlang bejárata. Főhősünknek azon nyomban eszébe jutott, hogy *Alex* is itt tűnt el. Ahogy belekukkantott a sírba, mintha egy víztükörbe nézett volna, saját — vagy esetleg *Alex*? — arcát vélte felfedezni. A temetkezési vállalat sírásói segítettek kiemelni a koporsót, ám abból eltűnt a hulla. Főhősünk ezért lámpát ragadt és leereszkedett a barlang bejáratánál. Iszonyú dolgokat pillantott meg. Mindenhol csontok, denevérek, és friss nyomok, ami azt sugallja, hogy valaki él itt a barlangrendszerben. Főhősünk fejét kaparva kimászik a sírból és hazamegy. Megtalálja *Boris bácsi* végrendeletét, melyben a nagybácsi feltárja a titkot. Megtudjuk, hogy *Alex* is ott él a mélyben, és az átkot csak úgy tudjuk megtörni, ha legyőzzük a gonosz hatalmát **(És mit csinálunk a hat csumával? CoVboy)** A gonoszhoz pedig *Boris bácsi* panoptikumán keresztül vezet az út. Négy viasszoborba kell „bemennünk", hogy teljesíthessük a ránk váró feladatokat.

A képernyő felépítése:



1. A képernyő legnagyobb részét a **játéktér** foglalja el. Itt láthatjuk az aktuális helyszínt, illetve az aktuális ellenfelet.
2. A bal felső sarokban az **aktuális személy képét** látjuk (pap/fáraó/bányász/járókelő) (/**CoVboy**).
3. Alatta a **mozgási ikon** van. Az ennek közepén lévő jellel 180U-os fordulatot tehetünk.
4. Ez alatt pedig a **fel- ill. lefelé vezető ikont** találhatjuk.
5. A bal alsó sarokban az **ellenfélnek bevitt HP találatunk** látható.
6. Jobb oldalon felül 6 db ikont helyeztek el:

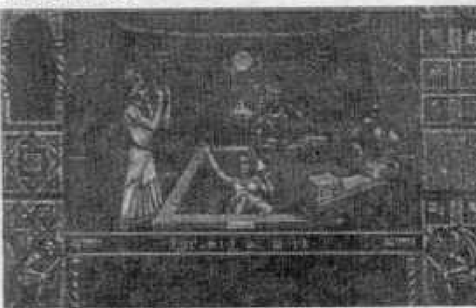
Iránytű: A mozgási ikonokat iránytűre cserélhetjük, illetve fordítva.

Bőröndöt tartó kéz: A nálunk lévő tárgyak jelennek meg.

Kéz: Ezzel az ikonnal vehetünk fel egyes tárgyakat. (Megegyezik a bal oldali egérgomb folyamatos nyomvatartásával.)
Bárd: Használataor a nálunk lévő fegyverek jelennek meg.
Varázsgömb: *Boris* agybácsinktól kérhetünk segítséget.
2 kard: Ennek megnyomása után tudunk harcolni.

7. Az ikonok alatt lévő részen gombok jelennek meg, ha valami mozdítható tárgyon van az egérkurzor. Ezekkel tudjuk az egyes dolgokat megnézni, megvizsgálni. A leggyakoribbak ezek közül:
Examine: valamit megvizsgálni;
Search: valamit átkutatni, megmotozni valakit;
Open: valamit kinyitni;
Close: valamit becsukni;
Lookin: valamibe belenézni;
8. A 'ZZZ' ikonnal leállíthatjuk egy időre a játékot (pause).
9. A **lemez ikon**nal kimenthetünk (**save**), betölthetünk (**restore**) játékállást, vagy kiléphetünk a programból (**quit**).
10. A figura alatti téglalap az **ellenfél találatait** mutatja.
11. A játéktér alatt a **tárgyaink**at látjuk, ezek alatt pedig négy rövidítést, számokkal:
HP: Életerőpontjaink száma. Csökken, ha eltalálnak; nő, ha szintet lépünk vagy gyógyítanak rajtunk.
LEV: Karakterünk szintjének a száma. Bizonyos EXP növekedéskor nő.
EXP: Tapasztalati pont. Akkor nő, ha olyan helyen megyünk, ahol még nem voltunk.
PSY: Szellemi képességünk nagysága. Akkor csökken, ha az üveggömböt használjuk. Ha nagyon alacsony, akkor nem használhatjuk az üveggömböt.

A BÁNYA



Nos akkor nyomuljunk neki. A pálya egy liftben kezdődik. Nem mehetünk fel vele, mert valaki tönkretette a kezelőegységet. Az itt lévő ember orvost szeretne, de azt itt elég nehéz lesz szerezni. Vegyük ki a zsebéből a csavarhúzót és az öngyújtót (1). A csavarhúzót válasszuk ki aktuális fegyvernek, egyelőre, jobb híján ez is megteszi. Lépjünk egyet hátra, így felvehetjük a liftben l;vő permetezőt, amit csak liánok lefújására használjunk, mert hamar kifogy. Induljunk le a bányába. Rögtön találkozunk első ellenségünkkel. Miután megöltük, menjünk tovább az első elágazásig. Itt kanyarjunk el balra. A permetezővel fújjuk le a liánt, mely elállja az utunkat (**USE**), majd menjünk tovább. A kereszteződésnél, legyőzve a mutánst, egy csákányt (2) vehetünk magunkhoz. A következő oldalfolyosóban a mutáns után egy halott bányászt találunk. Vegyük fel a hegesztőmaszkját (4), és az itt lévő gázpalackot (3). Menjünk tovább a járatban. Egy újabb mutáns legyőzése után egy hosszú folyosóra kerülünk. Vigyázzunk a gumóra, mely — ha túl közel megyünk hozzá — gázzal árasztja el a levegőt, amitől megfulladunk **(Akkor már inkább a Mars szaga — CoVboy)**. Inkább mi fújjuk le a permetezővel. Jobb oldalon szedjük le a széndarabokat az egyik gerendáról (5) (**2*SCRAPE**). A következő beugróban egy ásót (6) találunk. A ezt követő elágazásnál menjünk kétszer jobbra, majd balra. Itt egy újabb mutáns várt ránk. A falon jobb oldalt egy cella van. Ezt még nem tudjuk kinyitni, ezért menjünk tovább. A folyosó végén fújjuk le a liánt, majd a gumót. Menjünk jobbra, majd be a bal oldali járatba. Egy gumó lefújása után a jobb oldali oldalfolyosó végén egy fatörzset találunk (8). Menjünk vissza a vágányhoz és menjünk fel a térképen O-val jelölt helyre. Itt tegyük le a gerendát (**DROP**). Mostantól kezdve a sínen nagyon óvatosan menjünk, mert bármikor jöhet egy csille. (Ha jön, siessünk gyorsan az egyik oldalfolyosóba.) **(Vagy úgy dalolunk, mint az éti csiga: „Szép időnk volt tadam-dadam, sütött a nap tadam-dadam, tadam-dadam, tadam-dadam... — CoVboy)** Menjünk le a következő, jobb oldali oldalfolyosóig, és menjünk be. A két gumó lefújása után menjünk jobbra. Itt a lián után a bal oldali falról szedjük le a két drótdarabot (9). Menjünk vissza az elágazáshoz és menjünk innen a másik irányba. A következő elágazásnál menjünk jobbra, amerre a folyosó sötétedik. Jól vigyázzunk, mert az itteni gumónak csak a körvonalait lehet látni. A folyosó végén lévő bányásztól vegyük el a fúróját (10). A déli falon az egyik lyukban egy fúrófejet találunk (13) (**FEEL IN**). A másik folyosó kétfelé ágazik. Jobbra egy bányász van a gumó után. Kutassuk át (**SEARCH**). Egy zsebkendőt találunk nála. Vegyük fel a szerszámoskészletét (12). A folyosó másik végén egy hegesztőt találunk (11). Menjünk ki ismét a sínekhez, majd tovább arra a helyre, ahol a gerendát hagytuk, és ha már elment a csille, akkor vegyük ki belőle a vasrudat. Ezt is használhatjuk fegyverként. Innen lefelé menjünk be az első bal oldali folyosón, majd tovább a járat 7-essel jelölt beugrójába, ahol egy generátor van. Nyissuk ki az üzemanyagtartályát és töltsük fel vele a fúrót (vigyük rá). Menjünk jobbra, ahol a kanyarban egy cella van (14). Most már ki tudjuk nyitni (**CUT OFF**). Bent a ládákban (**OPEN**) 12 db dinamitot és egy detonátort találunk. Menjünk ki, megint a vágányhoz, majd onnan a 17-essel jelölt cellához. Nyissuk ki ezt is. Bent a ládában kettő üres üveget és kettő gázolajos üveget találunk. A szekrények tetején három gázálarcra lelünk, a szekrényekben pedig védőruhák mosolyognak ránk. Menjünk vissza a sínhez és le a járatban. Két mutáns legyőzése után egy kis beugrót találunk bal oldalt. Töltsük fel a gázolajos palackból a permetezőt, ha kifogyott. Így a permetező ezentúl lángot fog kibocsátani magából, mely növények és mutánsok ellen egyaránt jó. Fújjuk le a két gumót. Az orvostól vegyük el az elsősegélycsomagját (15). Kutassuk át (**SEARCH**). Találunk nála egy kulcsot és egy zsebkendőt. Menjünk a 16-os cellához, és nyissuk ki. Bent beszéljünk a nőhöz, aki elmondja magáról, hogy orvos. A bal oldali emberhez nem tanácsos beszélni, mert már teljesen mutáns lett, és az őröket riasztja csak. Adjuk oda a nőnek az elsősegélycsomagot: *„Here is your first aid kit...”*, így meg tudja gyógyítani néhány sebünket: *„Can you help me my wounds?”*. Hívjuk el a liftben lévő bányászhoz: *„You must come and look...”*. Mielőtt azonban felmennénk a lifthez, menjünk le a sín mentén a liánokig és fújjuk le. Menjünk föl a lifthez. Az orvost hagyjuk ott, és adjuk oda neki a permetezőt: *„Use this chemical sprayer...”* Menjünk vissza a 16-os cellába és beszéljünk a jobb oldali emberhez. (Addig beszélgessünk vele, amíg csak a '**Bye**' szó marad a kérdéseink között, így köszönjünk el tőle.) A zsebkendőkbe csomagoljuk be a széndarabokat **(a szénanátha ellen — CoVboy)**, és tegyük be ezeket a gázálarcokba. Ez fogja betölteni a szűrő szerepét. Adjuk oda neki az egyik szűrős gázálarcot, a másikat pedig vegyük fel mi (**WEAR**). Tegyünk ugyanígy a két védőruhával. Adjuk neki a fúrót (**DRILL**), a fúrófejet (**DRILL BIT**), a dinamitokat, a detonátort és a két kábelt. Válasszuk a vasrudat fegyvernek, ha eddig még nem tettük volna. Menjünk le vele sín végéhez, ahol egy nagy szörny van. Szúrjuk ki a rúddal a szemeit, így már nem tud bántani, mert nem lát. Menjünk körbe a teremben, úgy, hogy minden falnál megállunk, hogy a barátunk elhelyezhesse a dinamitokat. Ezután visszakapjuk tőle a detonátort. Menjünk a liftbe. Mondjuk meg az itt lévő férfinak, akit időközben a nő meggyógyított, hogy elhelyeztük a dinamitokat, és adja ide az ellenszert: *„I have set the explosives...”*. Miután megkaptuk, menjünk újra a 16-os cellába. A jobb oldali embernek (aki már félig mutáns) adjuk oda az ellenszert (**ANTIDOTE**), majd beszélgessünk vele és adjuk neki a szerszámoskészletet. Menjünk fel vele a liftbe, ahol ő megjavítja a kezelőegységet. Forduljunk meg. A kulccsal (**KEY**) nyissuk ki a liftajtó zárját (**UNLOCK**), majd csukjuk be (**CLOSE**). Ismét megfordulva nézzük meg a kezelőegységet. Aktivizáljuk a robbanást a detonátorral (**USE**), majd gyorsan indítsuk el a liftet (**OPERATE**). Ha elég gyorsak voltunk, sikerül a robbanás előtt visszamenni a felszínre.

Visszakerülünk a panoptikumba, a bányát egy függöny zárja el előlünk. A négy viaszszobor közül az egyikkel végeztünk. Ahogy elfordulunk, az inas — aki udvariasan beengedett minket — gratulál, ám ne bámészkodjunk sokat, mert ha nem sietünk eléggé, a következő viaszszoborig boldogít minket barátságos lökéseivel **(Ezt hívják ugye jobb helyeken body-cheq-nek — CoVboy)**.

A PIRAMIS



Tekintettel arra, hogy végtelen mennyiségű tárgyat tárolhatunk magunknál, az elkövetkezőkben minden mozdítható tárgyat vegyünk fel. Minden tárgyba nézzünk bele, amibe lehet (**LOOKIN**), mert esetenként egy-egy értékes dologgal gazdagodhatunk. Ne lepődjünk meg, ha felvételkor egyes tárgyak eltűnnek; valószínűleg beleraktuk az egyik edénybe **(A'la CoVboy és a levelezés — CoVboy)**.

Miután lezárult előttünk a bejárat, forduljunk meg, és induljunk el a labirintusban. Az első helyen forduljunk jobbra. Itt egy kis szobát találunk, amiben egy halott írnokot fedezünk fel, az asztalra dőlve, késsel a hátában. Vegyük fel a kést, és váltsuk át aktuális fegyvernek. Vegyük fel a szobában lévő többi dolgot is. Az égetőből szedjük ki az égett papírdarabot, és a ládából (**OPEN**) a skarabeusz-szobrocskát. Ha esetleg sérüléseink lennének a későbbiekben, *Boris* nagybácsi (az üveggömbben) szívesen készít a papiruszokból gyógyító tekercseket: *„Uncle, I have been wounded...”*. Ezeket elolvasással (**READ**) használhatjuk fel. Az őröktől — miután megöltük őket — jó kis fegyvereket lehet szerezni (tőr, kard, lándzsa). A plafont tartó gerendát rúgjuk ki (**KNOCK DOWN**). Valahol útközben egy padlókövet is fel kell vennünk, mert erre — három másikkal együtt — nagy szükségünk van a pálya teljesítéséhez. A meden-

céhez érve válasszuk a **COLLECT** (begyűjtés) lehetőséget... Miután betöltöttük az utolsó kimentett állást, inkább ne vegyünk vizet a medencéből. **(Kedves emberek... — CoVboy)** A hangvillát, amit egy vázában találhattunk (440 Hz) az üvegfal előtt pendítsük meg (**USE**), ami így betörik. VIGYÁZAT, mert ezután már jobban oda kell figyelnünk a lábunk elé, ugyanis az egyiptomiak leggyakrabban használt csapdája az volt, hogy egy zsinórt feszítettek ki a két fal közé, így aki a zsinórba belebotlott, az rögtön halálnak halálával halt meg. Ezt csak a végzetes lépés előtt lehet észrevenni. Ilyenkor az **AVOID** lehetőséget válasszuk, miután nyugodtan átléphetünk fölötte. A második szintre egy logikai feladat megoldásával juthatunk. A feladvány lényege, hogy a csillag öt ágára olyan számokat kell raknunk, hogy minden vonal mentén azonos legyen a számok összege (20). Gyengébek kedvéért a megoldás a következő (fentről indulva, az óramutató járásával megegyező irányban): 8, 4, 2, 7, 8.

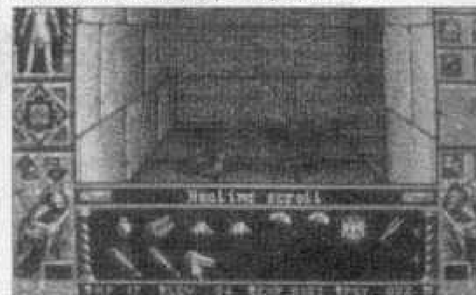
A **második szinten** a lépőkőre rálépve egy nagy kő kezd felénk guru-lni. Ugorjunk be az oldalfolyosón, így a faltól falig menő kő elgurul mellettünk. Ha eddig még nem lenne lándzsánk, akkor szerezzünk egyet az egyik megölt őrtől. Ezen a szinten is rúgjuk ki a gerendát a mennyezet és a plafon közül (**KNOCK DOWN**), így a következő szinten eltűnik egy fal. Az egyik váza emberi csontokat és húst tartalmaz. Miután felvettük, menjünk vissza az első szintre a medencéhez, és tegyük a húst a szélére (**DROP**). Ezután lépjünk egyet hátra, vegyük kezünkbe a lándzsát és mikor megjelenik a krokodil, dobjuk el. A lándzsa belefúródik a hátába **(Elrepült a kroko-gyilok, meghótak a krokogyilok — CoVboy)**. Most már nem kell többet félnünk tőle. Menjünk a medence szélére és töltsük fel az edényeinket (**COLLECT**). Ha akarjuk, kivehetjük a krokodil hátából a lándzsát. Menjünk fel a második szintre. Odaérve a padlón található szénszőnyeghez, ürítsünk ki 5-6 edényt, amibe vizet tettünk (**EMPTY**). Így a parázs elalszik, most már át tudunk menni rajta. A pálya végén egy újabb rejtvény van: az alsó edényekbe csöveken keresztül megy a víz. A csövek elágazásainál egy 'kapcsolóval' átállíthatjuk, hogy merre folyjon. A cél az, hogy az élet jelével (az ankh-jellel) jelzett üveg teljék meg először. Ezt a víz elterelésével oldhatjuk meg.

A következő szinten rögtön egy zsákutcába jutunk, mert három üvegfal állja el az utunkat. A lépcsőhöz legközelebbit az előző szinten talált, 261.63 Hz-es hangvillával törjük be (**USE**). Lökjük ki itt is a gerendát, miután a túloldalán vagyunk. Az oldalszobában egy edény lóg le a plafonról, amin egy kis rés van. Töltsük bele a két adag homokot, amitől ez leereszkedik és kinyit egy ajtót. A szoba után két lépőkő lesz majd a földön, amik egy-egy követ indítanak meg felénk. Az első kő elől a szobába kell visszarohannunk, a másik elől elég az oldalfolyosóra beugrani. Egy kis jobb oldali beugróból egy követ vehetünk föl. Ennek a következő szobában rögtön hasznát is vehetjük: dobjuk ra az ott lévő lépőkőre (**DROP**). Így a kőíjász nem fog lenyilazni minket. Vegyük fel a nyílvesszőt, és az egyik íjásztól az íját.

A negyedik szinten is két lépőkőre kell majd vigyázni, mert ezek is egy-egy követ indítanak el. Miután felvettük a 369.99 Hz-es hangvillát, menjünk le a harmadik szintre, és törjük be vele a két megmaradt üvegfalat. Ezáltal egy újabb hangvillához jutunk. Menjünk a negyedik szinten ahhoz a helyhez, ahol egy szakadék állja az utunkat. Az íjjal meglőve a szemközti gerendát (**USE**), az leesik és azon átkelhetünk a másik oldalra. Az itteni üveget a 329.63 Hz-es hangvillával sikerül betörnünk. Lökjük le ismét a gerendát. A következő szobában nagyon óvatosnak kell lennünk, mert ha nem a megfelelő kőre lépünk, akkor az beszakad alattunk és ez árt az egészségünknek. Az írnoknál talált papírt nézzük meg. Ezen kilenc jelet látunk. Ezeket jegyezzük meg; az ilyen jelekkel jelzett kövekre NEM szabad lépnünk, tehát azokra kell clickelni, melyek ezen a lapon nem szerepelnek (minden lépésnél csak egy ilyen jel lesz).

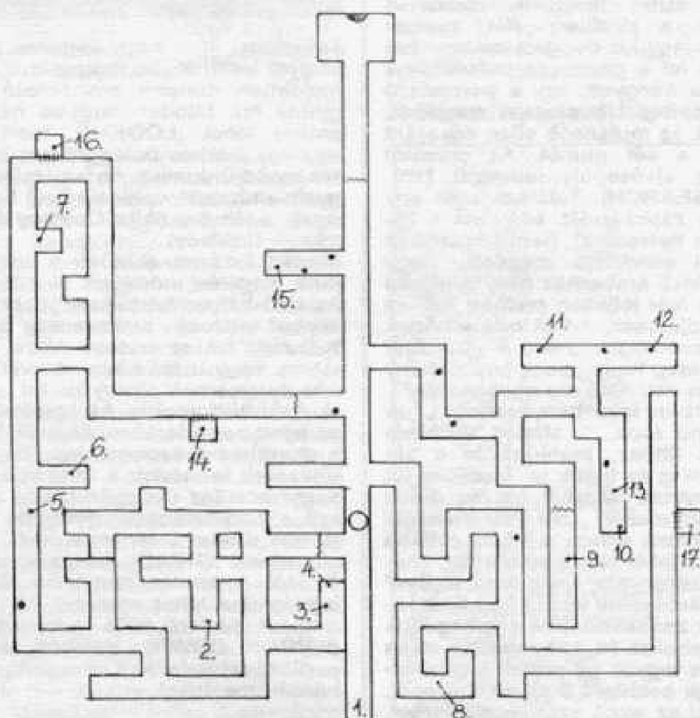
Az ötödik szint bejárata rögtön lezárul mögöttünk. Pár lépés után furcsa füst kezd el felszállni, amitől, ha nem sietünk eléggé, megfulladhatunk. Menjünk a tükörhöz, ami a nyugati falon található. Törjük be a 415.3 Hz-es hangvillával és menjünk be. A füst eloszlott, így megmenekültünk. A teremben egy hullát találunk. Vegyük el az amulettjét, majd szakítsuk be lándzsánkkal a mögötte található képet. A másik szobában is szakítsuk be a képet, mely az előzővel egy oldalon van (délre). Itt is van egy padlókő, melyet ha felveszünk, kígyók jönnek elő a falból. Ezért mielőtt felvennénk, dobjuk le a földre az olajosedényt (**JAR**) és gyújtsuk meg a földre kifolyt olajat (**LIGHT**). Ezután ha felvesszük a csempét, nem lesz semmi bajunk, mert a kígyók félnek a tűztől. Menjünk a másik szobában lévő képen át a lépcsőhöz. Az itteni rejtvényt úgy lehet megoldani, hogy a nálunk lévő padlóköveket megfelelő sorrenben rakjuk a falon lévő mélyedésbe. Egy kis próbálkozás után sikerülni fog. (Gyorsabb, ha a lehetséges variációkat (24 db) sorban kipróbáljuk.)

Most következik az utolsó szint. Támadónk legyőzése után vegyünk fel mindent a két szobából, majd menjünk a szarkofághoz. Tegyük be a zárba a skarabeusz-szobrocskát, amitől kinyílik a szarkofág zárja. Nyissuk ki (**OPEN**), így kiszáll belőle a hercegnő személyesen. Az utolsó feladvány a mérleg kiegyensúlyozása. Ehhez az út közben talált hat súlyt kell felhasználnunk. Egy serpenyőbe maximum hármat tehetünk. A bal oldaliba tegyük be a Heavy, a Very heavy és az Extra light súlyokat, a másikba a többi hármat. Kinyílik a mérleg melletti fal, ahol utolsó ellenségünk vár ránk, a főpap. Szerencsére ezt is legyőzhetjük egy-két szúrással. A nagy szobron lévő nyílásba tegyük be az írnoktól elvett amulettet, majd nyomjuk meg. Végre kijutottunk a piramisból, vissza a panoptikumba...



A játékot már 50 %-ban teljesítettük. Két viaszszobor még hátra van. Ezt az örömöt azonban majd legközelebb fogjuk megosztani veletek. Addig is retteghettek eleget...

A BÁNYA TÉRKÉPE



- Inda
- Gumó
- Rács
- Ide kell tenni a fatörzset

1 - Csavarhúzó, öngyújtó, permetező
2 - Csákány
3 - Gázpalack
4 - Hegesztőmaszk
5 - Széndarabok
6 - Ásó
7 - Generátor
8 - Fatörzs
9 - Kábelek
10 - Fúró
11 - Hegesztő
12 - Szerszámoskészlet, zsebkendő
13 - Fúrófej
14 - 3 x dinamit, detonátor
15 - Kulcs, zsebkendő, elsősegély-felsz.
16 - Bányászok
17 - 2 üres üveg, 2 gázolajos üveg, 3 gázálarc, 2 védőruha

Folytatás a 29. oldalon...



MIGHT & MAGIC III.

Az Ősök úgy gondolták, hogy igencsak unalmas a világ, így kalandok nélkül, ezért immár harmadszor elhatározták, hogy valami nagyon rosszat tesznek. Mármint számunkra rosszat, mert ők egy tökéletes mikrokozmoszt akartak megalkotni **(Élükön egy tökéletes mikroCoVboy-jal — CoVboy)**.
Amikor terveikhez egy idegen bioszférára volt szükség, egy bizonyos Terrát neveztek ki, hogy elvégezhessék kísérleteiket. Kellett egy helyi kirendeltség, ami vigyázott volna az itt lévő felszerelésekre, berendezésekre, amik mind egy-egy durván faragott piramisban kaptak helyet. Megalkották egy lényt, Sheltem névvel és kinevezték a Föld Védelmezőjévé. Elsődleges feladata tehát a Föld (Terra) megóvása lett, s itt követték el az Ősök az első nagy hibájukat, mert amint Sheltem felismerte az Ősök terveit a Földön, ellenük fordult.
Nem tudtak mást csinálni az Ősök, mint egy újat kreálni, ezt meg ki akarták iktatni. Csakhogy Sheltem nem adta magát könnyen, bár a hatalmas túlerő miatt vissza kellett vonulnia.
Rejtekhelyéről csak néha bújik elő, ekkor is csak a mindennapi szabotázsakció céljából. A legnagyobb baj akkor jött felszínre, amikor Sheltem felbontotta a 3 jellemkirály egyensúlyát, erőt adva a jellemkirályokon kívül élő élőholtaknak, természetfeletti lényeknek, orkoknak, goblinoknak, stb., s most a Föld egész területén rettentő szörnyek portyáznak.
Megalkottak minket. Az új emberüket, Corakot nem akarták kitenni ilyen nehézségeknek. Corak még nem kaphatta meg a Föld Védelmezője címet, mert azt egyelőre Sheltem bitorolja.

Itt kapcsolódunk be a történetbe, amelyben célunk elérni egy Földről induló mentőkapszulát. Azt megelőlegezzük, hogy egy Might & Magic IV. leírásra is lehet kilátás, mert nem kifejezetten azzal a mindent megoldó befejezéssel lesz dolgunk, egy-két szál nem lesz még elszőve.

Mint manapság a szerepjátékok 90%-a, ez is egy roppant bonyolult, több hetes játékot igénylő tákolmány (nekünk csak 2 hetet vett igénybe, de akkor a szabadidőt maximális **MM3**-azás jellemezte). Mindössze 65 helyszín van, ezek közül kb. 14-15 30x30-as, a többi meg csak 16x16-os. Persze nem kell megijedni, egy helyszínen sosem lehet több, mint 80 szörny, nyitogatnivaló vagy csapda. Viszont a 80-as számot igen gyakran érik el. Ez ugye mindenkit maximálisan megnyugtat.

Ugye az nem meglepő, hogy PC-n a teljes **MM** sorozat (I-III) elérhető. A külhoni sajtó nagyon lehúzza a C64-en is megjelent első részt (mi nem tudunk véleményt mondani róla, mert még nem találkoztunk vele), a II. és III. rész C64-es változatának egyelőre se híre, se hamva. Angol források szerint Amigán is csak a II. résztől fellelhető, ám kis hazánkban csak a III. rész terjedt el. PC-n ugye egészen más a helyzet. A felhasználói útmutató ajánlásai szerint nem rossz, ha a sztorit az első rész végigjátszásával kezdjük. A II. rész karaktereit pedig simán átvihetjük a III-ba, viszont ennek feltétele, hogy a kimentett állás egy könyvtárban legyen a III. rendszerrel. A PC-s programcsomaghoz mellékeltek egy MM3CHEAT-et is,, amit ugyan lehet használni, de nem érdemes, mert nélküle is elég könnyen el lehet menni a végére. Egér ajánlott, de abszolút nem hátrány, ha nincs.

Kezdjünk is bele, bár nagy valószínűséggel nem is fogjuk ebben a számban befejezni, most hogy átgondoltuk, mennyit szeretnénk írni róla, meg is lehetne tölteni vele az újságot.

Az intro rettentően félelmetes halálfej-szerűséggel, *Sheltem*-mel kezdődik, aki megállítja a világ forgását, míg összeszedi mondanivalóját a winchester-ről (az Amigásoktól ezúton is elnézést kérünk, de amikor összevetettük a két változatot, súlyos sikoltások közepette úgy döntöttünk, mégis csak PC-n nyomatjuk végig!), utána meg azzal ijesztget minket, hogy az új próbáját álljuk ki, ha tudjuk. Egy villámgyors '**ESC**' segíthet azon, ha már valóban csöpög rólunk az izzadtság a félelem miatt (esetleg a fűtést is levehetjük). Ekkor megjelenik a védelem, egy kis kódkodács, első rossz próbálkozás után kilép. Ha tényleg ilyen történt, akkor legközelebb vegyük elő a játékhoz adott kézikönyvet vagy egy másik file-t hívjunk be...

Van egy kellemes **START A NEW GAME** felirat, nyomjuk meg azt, majd megkérdi,

mi is légyen a neve, mert így teszi lehetővé, hogy több kimentett állás is lehessen. Legközelebb meg fog jelenni egy **LOAD A SAVED GAME** is, és ha több kimentett állásunk is van, akkor a név alapján ki tudjuk választani a visszatöltendőt. Ilyenkor a név mellett a legmagasabb szint száma jelenik meg. Viszont egy játéknak csak egy a kimentett állása, s erre mindig ügyeljünk, mert amint betérünk egy fogadóba, mindig kimenti! Igen sok gondunk lett már ebből.

A rendszer nem AD&D, bár van egy kis hasonlatossága is hozzá, azonban semmi több. Ha egy újat kezdünk, mindig ad egy elinduló-csapatot, amit jobb lecserélni, azért mert nekünk nem tetszik az a lófejű tvelf. Ezt a fogadóba tehetjük meg. Nyomjunk le egy hátrafelét, majd egy 'Y'-t, s benn is vagyunk. Itt egy szép táblázat, sok pofával meg feliratokkal. A felső 2 ember bérenc, eleinte ha van pénzünk, érdemes felvenni őket, mert 3. szintűek. A pofa mellett a név van, azalatt a foglalkozás. Erről később. Ha egy fickóra ráclickelünk, akkor bekerül a csapatba (feltéve, hogy nincs már ott) vagy ha bérelhető, akkor megjelenik a napi árfolyama, ami a szinttel együtt nő **(Miért? A szint nélkül férfi? CoVboy)**. Ekkor egy **IN PARTY** sárga felirat is díszelegni fog a foglalkozása alatt.

Van a tekercs alján egy menü is:

UP/DOWN: a karakterek között lehet fel- és lelapozni.

DEL: Ezzel végérvényesen ki lehet törölni egy karaktert, hacsak nem bérelhető (HIRELING). Ez ajánlott, ha nincs szükségünk egy karakterre, mert a készítésnél véges az arcképek száma.

REMOVE: Ezzel csak a csapatból távolítjuk el (IN PARTY megszűnik).

CREATE: További magyarázatot igényel, ugyanis itt lehet új embereket generálni, akik mindig 1. szintűek lesznek. Nagyon szép dobókockák gurulnak fel s alá, közben mi meg gyárthatunk új embereket **(Ez a szaporodás egy érdekes formája — CoVboy)**. Később is érdemes lesz újakat gyártani, noha nem harcra, hanem cipekedésre, mert lehet, hogy egy jó ideig szükségtelen, de majd később fontos tárgyat ki akarunk pucolni a tárgylistából, vagy nem lehet eldobni egy számunkra már szükségtelen tárgyat, akkor átpakolhatjuk egy ideiglenes karakterhez. Bevesszük addig a csapatba, amíg lerakodunk (egy másik embert ki kell ehhez szedni), majd kivesszük a sorból és visszatesszük az eredeti embert.

No de lássuk az itteni menüket:
A dobókockák alatt találhatók a karakter fő jellemzői: a fizimiskája, a faja (RACE), a neme (SEX), az osztálya (CLASS) és a jelleme (ALIGN). A faj és nemcserét a pofa váltogatásával lehet előidézni, azt pedig a portré melletti 2 nyíllal.
Itt nincs akkora szerepe a fajoknak, mint az AD&D-ben, se szint-, se tulajdonság-, se osztálykorlátozás nincs, csak egy-két plusszal, minusszal kezdhet a karakter.
Az osztályt és a jellemet a dobokockáktól jobbra lehet kiválasztani, de ehhez először dobni kell a tulajdonságok ügyében.
A dobás (ROLL) a CREATE és az EXIT felett van. Ekkor a tulajdonságokat (ATTRIBUTES) kitölti számokkal, 3-22-ig.

Ezeket jelentik a tulajdonságok:

MIGHT: Erő — Természetesen csatához kell, mert az jó, ha előbb purcan ki az ellenfél, valamint jó ajtó- és dobozkinyitáshoz.

INTELLIGENCE: Itt megértés és bölcsesség. Minél nagyobb, annál több varázslatpontunk (SP) lehet, mint varázsló.

PERSONALITY: Személyes vonzerő. Papfélék varázslatpontjai növekednek vele. Később PRINCESS TRUEBERRY csak egy magasabb (kb. 15-20) PERS-szel rendelkező személlyel áll szóba.

ENDURANCE: Kitartás. Minél magasabb, annál több sebesüléspontunk lehet (HP).

SPEED: Sebesség. Akinek a legmagasabb, azé a kezdeményezés.

ACCURACY: Megmutatja, hogy mivel lehet távollévő ellenfeleket is támadni, pl. íjakkal meg hasonlókkal, így ez is szükséges annak, akinél van ilyen fegyver. Szerepe van csatákban is, a találatok ügyében. Célzás.

LUCK: Szerencse. Igen szükséges, mert minél magasabb, annál kisebb eséllyel hatnak ránk a rosszindulatú varázslatok.

Mindegyiknek el kell érnie egy megfelelő értéket, hogy az adott osztályban indulhasson. Az ilyen tulajdonságokkal választható osztályok (tulajdonságoktól jobbra) fehéren világítanak.

Jelentésük:

KNIGHT: Legalább 15-ös MIGHT. Jól csapkod, gyorsan lép szintet. Mivel a játék közben előfordul, hogy valamihez egy lovag kell, tegyünk mindenképpen ilyet a csapatba. Nem tud varázsolni, de a HP-je elég magas.

PALADIN: A MIGHT és a PERSONALITY-nek 30-nak kell együtt lennie (így van ez a többinél is, ahol 2-tulajdonság kell). Azonkívül, hogy harcos, papi varázslatai is vannak. Nehézkes a szintlépése, mint a többi 2-tulajdonságúnak.

ARCHER: INT+ACC=30. Harcos és SORCERER varázslatok. Nehezebb szintlépés itt is.

CLERIC: PERSONALITY kell (itt is min. 15). Papi varázslatok, amik főképpen gyógyítóak, de van támadó is. Mindenképpen ajánlott a csapatba egy ilyen. Kb. egyidőben lép szintet a lovaggal.

SORCERER: INT. Igen jó támadóvarázslatokkal rendelkezik, feltétlenül kell egy ilyen. Nehezebben lép szintet, mint a többi egy-tulajdonságú.

ROBBER: LUCK. Mivel kezdetben van már egy olyan ismerete, amivel ki lehet nyitni a zárt ajtókat és ládákat, ezért szükséges. Irtó gyorsan lép szintet. Csatában gyík, de nagyon ellenálló mágiával szemben.

BARBARIAN: END. Nagyon magas HP-vel rendelkező, harcos osztály, de nem viselhet minden fegyvert és páncélt (mint ahogy persze a többi, nem harcos osztály sem).

NINJA: ACC+SPD = 30. Ennek is vannak tolvajképességei, de jóval gyengébbek, harcolni viszont jobban tud.

DRUID: INT+PER=30. Egy-két más varázslat, mint a SORCERER- eknek. Ennek és a RANGER-ek segítségével lehet átszelni a nagy óceánt. Kb. papszintű a csatában. Lassan fejlődik.

RANGER: INT PER END. Az egyik leglassabban fejlődő osztály. Druidai varázslatokkal, és tűrhetően harcol. Ez is kell a nagy tengeri utazásokhoz.

Ha kiszemeltük a megfelelő osztályt, clickeljünk rá. Ezután a jellem kiválasztását kell megejteni, ez lehet jó, semleges, gonosz. Nyugodtan lehet mind semleges, nem sok vizet zavar.

Miután ez is kész, clickeljünk a **CREATE**-re és megkérdezi a nevét. Ezzel készen is lennénk. Ajánlatos egy csapatba minél kevesebb 2-tulajdonságút tenni, mert így gyorsabb a fejlődés. Lehetőleg tegyünk 2 lovagot, egy barbárt, egy papot, egy varázslót és egy tolvajt (ROBBER). Tehetünk még bele pl. az egyik lovag helyett egy RANGER-t, meg egy DRUID-ot, mint HIRELING-et, de nem nagyon szükséges, mert a tengeren varázslói segítséggel is átkelhetünk, valamint teleporttal is. Egy csapatban 6 saját szereplő és 2 HIRELING lehet. Mivel több száj többet eszik, nem mindig érdemes kitölteni a HIRELING-eket (viszont több ember több cuccot tud vinni, úgyhogy a legideálisabb, amíg megvárjuk, hogy meghalnak, s úgy cipeljük őket).

Lépjünk ki a fogadóból, s most ismerkedjünk meg a kezeléssel.

A NAGY ABLAK

A szemszögünket mutatja, s s mivel ez nem igazán tud minden érzékszervünket pótolni, ezért van az ablak környékén 3 kis figura is.

A **felső denevér** azt jelzi, ha a közelben ellenség van, de csak akkor, hogy ha valamelyik karakterünknek megvan ez a természetes képessége (barbárnak mindig megvan). Ekkor jobb nem elaludni, mert álomban jól elkaphat az ellenfél.

A **baloldali szárnyas legyecske** vagy mi, az az esetleges LEVITATE varázslat jelenlétet mutatja.

A **jobboldali figura** akkor jelez, ha a szembenlévő fal titkos ajtót rejt, de ehhez is kell egy skill, amit viszont a ROBBER ismer.

A **négy sarokban lévő 4 nyíl** az elemek elleni védelmünket jelzi, azaz nem fog rajtunk az adott elemmel történő támadás (tűz, hideg, elektromosság, energia). Ezt a PROT. FROM ELEMENTS varázslat növeli.

AZ ALSÓ MENÜ

A karakterek tulajdonságait, tárgyait rejti. Ha valamikor kérdést tenne fel, hogy ki is próbálkozna valamivel (varázslat elolvasása, láda kinyitása), akkor is innen kell kiválasztani a fickót. Szóval nyomjunk rá egyet az egérkurzorral.

Megjelenik egy sor tulajdonság (már felsoroltuk), de ha itt többet is meg szeretnénk tudni, akkor **ENTER**-eljünk rá, s kiírja a maximálisat meg a jelenlegit, valamint a jelenleginek a megnevezését. Ez igen változatos, legtöbbször igen jó szórakozás a fokozásokat olvasni (magas, igen magas, szuper, hihetetlen, óriási, kiváló, csodálatos, félelmetes, félelmet keltő, fantasztikus, stb...). Ám ezek határvonalakat is rejtenek magukban, mert van olyan ajtó, amit csak fantasztikus erővel törhetünk be vagy a HP-ink száma is csak egy szint után fog nőni.

Van itt még:

AGE: Milyen idősek vagyunk. 18 évesen kezdi az ember, s mi a kalandot 37 évesen fejeztük be. Itt van még, hogy mikor is született (pl. 487-ben), meg hogy most hány ikszen van túl.

LEVEL: Itt is, mint a legtöbb szerepjátékban tapasztalatpont jár szörnyek leütésért, feladatok elvégzéséért. Ha összegyűlik egy bizonyos összeg, mehetünk szintet lépni, s akkor növekedni fog a HP, SP, a számunkra megérthető varázslatok száma, az is, hogy egy körben hányszor támadhatunk valamint, hogy mennyit sebzünk akár mágiával, akár kézzel. Kiírja a normálisat meg a jelenlegit, illetve, hogy hányszor támadhatunk egy körben.

AC: Védettségünk szintje. Ezt páncélok, kitűzők, gyűrűk, medálok, pajzsok, csizmák, sisakok emelik. Itt is van normális és jelenlegi érték. Az AD&D-vel ellentétben itt annál jobb, minél magasabb. Felső határ elméletileg nincs, de gyakorlatilag van.

HP: Szokás szerint azt határozza meg, hogy mennyit sebesülhetünk. Itt is van normális és jelenlegi.

SP: Varázslatpont. Itt minden varázslat elfogyaszt egy bizonyos mennyiségű manát a varázslótól, s ez megmutatja, hogy még mennyit tud fogyasztani.

RESIST: Ellenállás a különböző elemek valamint a sav, méreg és varázslat hatásai ellen. Ezek nem tudják megszüntetni, csak lecsökkenteni az ilyenek okozta veszteséget (kivéve a méregnél, mert ott a méreg hatásának kiterjedését csökkentheti, lásd a CONDITION-nél). Ad egy értéket mindegyikre (0-x-ig) és ezek összegét írja ki a nagytablóra.

SKILL: Ahhoz, hogy kinyithassunk egy zárt ajtót, ismernünk kell hogy is lehet ezt megtenni, s csak ezután fog sikerülni. Ilyen a többi ismeret is, mind valami extra művelethez kell vagy a segítségével több lesz az új HP, SP szintlépéskor, stb. Ezeket lehet vásárolni is, városokban és szobroktól, de egyes tárgyak is adhatnak ilyen ismeretet (pl. ROBBER'S GAUNTLET segítségével lesz THIEVERY-nk). A következők ezek:

- **THIEVERY x**: Ez a zárnyitás, az utánalévő szám azt mutatja, hogy hány sikeres próbálkozásunk volt zárnyitással. Minél magasabb, annál bonyolultabb zárakat is ki tudunk nyitni. Kb. 130-cal minden megnyílik előttünk. A ROBBER-nél és a NINJA-nál default. ROBBER-nél 42, NINJA-nál 27 az alap.
- **ARMS MASTER**: Amolyan szkanderbajnok (sajnos semmiképpen sem karmester, pedig az sokkal hasznosabb lenne a játékban). Segítségével nagyobbat ütünk a fegyverekkel, meg a MIGHT is emelkedik. KNIGHT-oknál alap.
- **ASTROLOGER**: Csillagvizsgáló. Druidáknál ennek birtokában szintlépéskor több SP fog jönni.
- **BODY BUILDER**: Az egyik leghasznosabb. Növeli a IGHT-ot és az ENDURANCE-t, valamint szintenként több HP fog jönni.
- **CARTOGRAPHER**: Térképkészítő. Ha megnézzük a program rajzolta térképet, akkor ott ki is fogja rajzolni a helyszint, ahol már jártunk, de csak akkor, ha rendelkezik az egyik karakterünk ilyennel. Varázslóknál default.
- **CRUSADER**: Csak ha van ilyenünk, akkor juthatunk be egy jellemkirály várába. Ez az ANCIENT TEMPLE OF MOO-ban lelhető fel, egy szobor adja (mindenkinek ad).
- **DANGER SENSE**: Barbárnál default. Csak ekkor fog a fenti denevér jelezni veszély közeledtekor. Elég 1.
- **DIRECTION SENSE**: Druidánál mindig megvan. Ilyenkor a nagyablak alatt a III-as helyett az égtájat írja ki, amerre nézünk, s a térképen is megmutatja, merre is nézünk. Egynek elég.
- **LINGUIST**: Nem sokszor kell használni, csak egy-két idegennyelvű üzenet elolvasásakor (feliratok). Max 1 embernek elég.
- **MERCHANT**: A boltban drágábban tudjuk eladni felesleges cuccainkat. Max. 1 embernek szükséges.
- **MOUNTAINEER**: Hegymászó. Igen drága ugyan megszerezni, de a befektetés többszörösen megtérülhet, ugyanis ott igen sok kincs van. 2 embernek kell, s akkor az egész csapat tud a hegyekben is mászkálni.
- **NAVIGATOR**: Ha van ilyenje a RANGER-ünknek, akkor átszelhetjük a nagy pocsolyát, ellenben állandó ETHEREALIZE varázst kell alkalmazni. Lehet, hogy a druidának is elég egy ilyen, nem kell hozzá RANGER, bár még nem próbáltuk.
- **PATH FINDER**: A RANGERnél default. Ha 2 embernek van ilyenje, akkor gond nélkül mehetünk a sűrűbb (fenyves) erdőkben is. Megéri azt a 2500 ruppót.
- **PRAYER MASTER**: ARACHNOID CAVERN-ben lehet beszerezni, s ha van a CLERIC-ünknek ilyenje, akkor szintenként több SP-t kap.
- **PESTDIGITATOR**: 2 mezővel feljebb a PRAYER MASTER árusától kapható ez a skill, ami varázslóknak nyújt nagy segedelmet, ugyanolyan módon, mint a PRAYER MASTER.
- **SPOT SECRET DOORS**: Titkos ajtók jelenlétekor kapálózni fog a kis béka a jobboldalon. ROBBER-nél default.
- **SWIMMER**: Minden karakternek kell tudnia ahhoz, hogy vízbe léphessünk. Előfordul, harcosoknál, hogy rögtön az elején kap ilyet, de RANGER mindenképp. Helyettesíteni lehet a LEVITATE (SORCERER) és a WALK ON WATER (DRUID) varázslatokkal.
- **TRACKER**: Nyomkövető, de azt már nem tudjuk, mire is lehet jó. Lehet, hogy kevertük az ASTROLOGER-rel (mármint a druida SP +-ok ügyében).

AWARDS: Minden nagyobb feladat elvégzésekor lejegyzi ide hőstettünket, pl. hányszor nyertünk az arénában, megmentettük-e FOUNTAIN HEAD-et, kinek mennyi gömböt adtunk, stb... Csak adminisztráció.

EXPERIENCE: Kiírja jelenlegi tapasztolatpont-összegünket, alatta meg azt, mennyi kell még ahhoz, hogy a következő szintre léphessünk.

GOLD: Mennyi arany van a csapat birtokában és (esetleg) a bankban.

GEM: Mint a fenti, csak drágakövekkel.

FOOD: Hány napra elegendő a kaja, ami nálunk van, meg hány darab is az. Mindenki, minden 8 órás pihenés után elfogyaszt egyet. Lehet kaját venni a kocsmákban is, de egy papi CREATE FOOD varázslat is segíthet ezen.

CONDITION: Ez egy eléggé sok infót nyújtó hely. Természetesen a karakter állapotát adja meg, de nem mindegy, hogy hogyan. Majdnem mindegyik után van egy szám is, ami a GOOD kivételével negatív. Az állapot erősségét mutatja. Vigyázat, ha eléri a —10-et, akkor beáll a halál! Lehet:

GOOD — No problemo, sőt ha meg vagyunk áldva még pluszok is járulhatnak, HEROISM, POWER SHIELD, BLESSED, HOLY BONUS.

INSANE — Szellemi képességeit megcsappantották.

DRUNKEN — Ismerős, he? **(E pillanatban jól oldalbaböktek — CoVboy)** Nem hinnénk, hogy nagyon el kéne magyarázni hogy is lehet ilyen áldott állapotba jutni, de a helyszínt azért megemlítjük, mert itt kivételesen egy kocsmában lehet jól becsiccsenteni. Megvan a hátulütője is, mert a következő nap automatikusan WEAK-ek (azaz itt másnaposak leszünk). Alvással kúrálható.

WEAK — Gyenge vagy másnapos. Alvással és REVITALIZE varázslattal gyógyul.

POISONED — Ha rossz volt a kaja vagy valami szörny mérget jutatott belénk, akkor leszünk ilyenek. Ez halálos is lehet, ha idejében nem alkalmaznak egy SUPRESS POISON-t vagy egy CURE POISON-t.

DISEASED — Beteg. Ez is lehet halálos. Ellene szintén egy SUPRESS/CURE páros jó, csak itt DISEASE-re.

PARALYSED — Béna. CURE PARALISYS segít. Idővel elmúlik.

SLEEPING — Ha rossz helyen indultunk aludni, s szörnyek támadtak ránk, akkor a fel nem ébredt karakterek így maradnak. Egy AWAKEN segíthet. Van szörny is, ami altat.

UNCONCISOUS — Eszméletlen. Ha igencsak ránkcsapnak, akkor vagy ilyenek vagy halottak leszünk. Szinttől függ, hogy mennyi amit még elbír mint eszméletlen.

DEAD — Egyszerűen hulla. Egész halálos. RAISE DEAD segít rajta, de a kora növekszik.

STONED — Egy rossz medúzaszokás miatt gránitossá is válhat karakterünk. STONE TO FLESH segít.

ERADICATED — Ez amolyan elhamvasztott állapot. Csak a RESURRECTION segít vagy a templom, de ha mi csináljuk, akkor tárgyai töröttek lesznek és korosabb is lesz 5 évvel.

CURSED — Átkozott. Csökken a LUCK.

CONFUSED — Csata közben gyengén támad, csata után elmúlik. Mindegyiken javítanak a templomokban.

Megesik, hogy egy tulajdonság pillanatnyilag nem akkora, mint az eredeti, ekkor a számok színének változása mutatja ezt:

Fekete: Ideiglenesen más, mint volt. Egy nap vagy egy alvás múlva visszaáll eredetire, de ha valami gond miatt lett ilyen (mérgezve, bolond stb.), akkor ki kell előtte belőle kúrálni.

Vörös: Az SP és HP pontoknál fordul elő, azt jelenti, hogy az eredetinek kb 10%-ra csökkent le, ajánlatos vigyázni.

Kék: 0, illetve HP esetén eszméletlen vagy rosszabb.

Mivel szintcsökkentő szörny vagy varázslat nincs, ezért az nem lehet negatív, ha fekete, csak pozitív. Viszont a kor ideiglenesen nem csökkenhet, csak nőhet, de azt alvással nem fogjuk elmúlatni, csak egy küldetéssel tudunk rajta segíteni, ami egy kutat emel ki a PIRANHA BAY-ből.

E képernyő oldalán látható még:

ITEM: Tárgykezelés

Ezen belül:

- **UP/DOWN**: Fel/le a tárgyak közt. Egy embernél egyszerre max. 20 tárgy lehet.
- **EQUIP/REMOVE**: Felveszi magára és leszedi onnan az adott tárgyat, ha fel lehet venni (pl. egy kódkártyát nem, de egy gyűrűt fel lehet venni, bár nem magunkra, hanem az ujjunkra, de az már tökmindegy).
- **USE**: Használja, ha így kell azt használni. A varázslatokkal rendelkező tárgyakat ily módon kell aktivizálni, de vigyázzunk, mert meghatározott töltetük van, s utána eltűnnek, ha nem töltjük fel. A többi fegyvert nem kell USE-olni, azután van pár spéci cumó, amit nem kell felvenni ahhoz, hogy élvezhessük az általa nyújtott előnyöket.
- **DISCARD**: Véglegesen eldobjuk. Ezt nem lehet minden tárggyal, tehát kódkártyákkal, erőgömbökkel stb. nem.

Egy sorban egy tárgy van, mindegyik előtt egy szám, amire hivatkozhatunk egyes műveleteknél.

TÁRGYAK: Tekintsük először át a hétköznapi kategóriát:

Fegyverek: Az osztályoknak vannak korlátozásaik (kivétel a KNIGHT, PALADIN), ilyenkor, s ha ilyen tárgyat szeretnénk a kezünkbe tenni, akkor kiírja, hogy: *„x-s are not proficient with y!"*, azazhogy az x osztályúak nem gyakorlottak az y használatában. Ugyanez vonatkozik a páncélra is (pajzsra, sisakra meg hasonlókra nem). Van 2-kezes változat is. Ha hosszútávra ható fegyverekkel szereljük fel, az külön kategória, nem foglal kezet (ilyen a SHORT BOW, LONG BOW, CROSSBOW, SLING).

Egy-két példa:

SHORT SWORD: Rövidkard, gyengus.
LONG SWORD: Hosszú kard, jó.
CUTLASS: Vadásztőr, gyík.
HAND AXE: Kézibalta, nem kifejezetten hasznos.
GREAT AXE: Kétkezes, pompás fegyver.
BROAD SWORD: Pallos, nem rossz.
FLAMBERGE: Véleményünk szerint a legjobb pengefegyver, kétkezes.

Amolyan gyikleső (egyenes, hosszú kard).
FLAIL: Itt láncos buzogány.
MACE: Buzogány.
HAMMER: Kalapács, papoknál egész kellemes.
STAFF: Bot, varázslónál ez a menőbb fegyver.
DAGGER: Tőr, áhhh.
Vannak távol-keleti fegyverek is:
NUNCHAKU
NAGINATA (egész jó)
WAKAZUSHI vagy mi a neve.
Páncélok:
PADDED ARMOR: Tömött páncél, varázslónál megfelel.
LEATHER ARMOR: Bőrpáncél, varázslóknál, druidáknál ez a jó.
RING MAIL: Nem olyan jó. Gyűrűs páncél.
SCALE MAIL: Pikkelypáncél. Elmegy.
SPLINT MAIL: Bordás ing. Korlátozottaknak kellemes.
PLATE MAIL: Lemezvért. Klassz.
PLATE ARMOR: Lemezing. Csúcscool.
SHIELD: Pajzs.
Egyebek:
HELM: Sisak.
TIARA, CROWN: Korona és fejdísz, sisak helyett.
GAUNTLETS: Kesztyű.
SCARAB, CHARM, MEDAL, BROACH: Kitűzők. Max 5 egy emberen.
PENDANT, NECKLACE, MEDALLION: Nyakláncok. Max 4 egy fickón.
RING: Gyűrűk. Max 10 egy karakteren.
CLOAK, ROBES: Köpeny, a páncél fölé mehet még egy.
Mindegyikből van varázsváltozat is, ami kétféleképpen nyilvánulhat meg:
- **Varázstöltetes**: Egy USE-ra a nevében lévő varázslatot varázsolja el. Véges töltettel, amit a RECHARGE ITEM varázslat állíthat vissza (max 10 töltet).
- **Varázstulajdonságú**: Ezek az igazi cool dolgok. Az igazi neve előtt van 1-2 jelző, az egyik egy matériát jelöl, az esetleges másik pedig egy elemet vagy varázslatot.

A matéria az erősségét mutatja. Pl. a WOODEN, BRONZE, BRASS, COPPER, GLASS, LEATHER jelzők rontják a fegyver tulajdonságait, a többi (CORAL, CRYSTAL, IRON, STEEL, SILVER, GOLD, PLATINIUM, SAPPHIRE, RUBY, EMERALD, DIAMOND, OBSIDIAN) javítják. Az obszidián a nonpluszultra. A második jelző AC-n kívüli (RESISTANCE-es) védelmet biztosít. Adott fegyver pluszait a bolti eladó elmondja egy IDENTIFY-ért (ami az ár 10%-a).
A többi tárgy küldetések során jön elő, azokról ott. Illetve egy INTERSPACIAL TRANSPORT BOX-ról szólunk még, amely valahol a CENTRAL CONTROL SECTOR mélyén fekszik. Ennek a segítségével az arénán kívül bármelyik térképre juthatunk. Igen hasznos cucc, ha van.

QUICK: Ad egy gyors áttekintő-listát karaktereinkről.
Name — Nevük egy oszlopban.
Cls — Osztály (rövidítésekkel)
HP — HP
SP — SP
AC — XY
Cond — Ound Tash Hooba (jaj, de fáradtak vagyunk így éjjel kettőkor)
Golds, Gems, Food...
EXCHANGE: (ez az alsó sor menüje) A karaktereink sorrendje változtatható.
EXIT: Szokásos

A JOBBOLDALI MENÜ

Ebben 9 ikont találhatunk, háromszor hármat egymás alatt:

NYILAZÁS: (felső sor bal oldali) Ahány karakternél equippelve van valami messzehordó fegyver, akkor az ilyenkor elereszt egy nyílvesszőt/töltetet. Minél nagyobb a karakter pontossága és minél erősebb az íj vagy a parittya, annál többet sebez az ellenfelen. Egy nyílvessző egy ellenfélre hat.

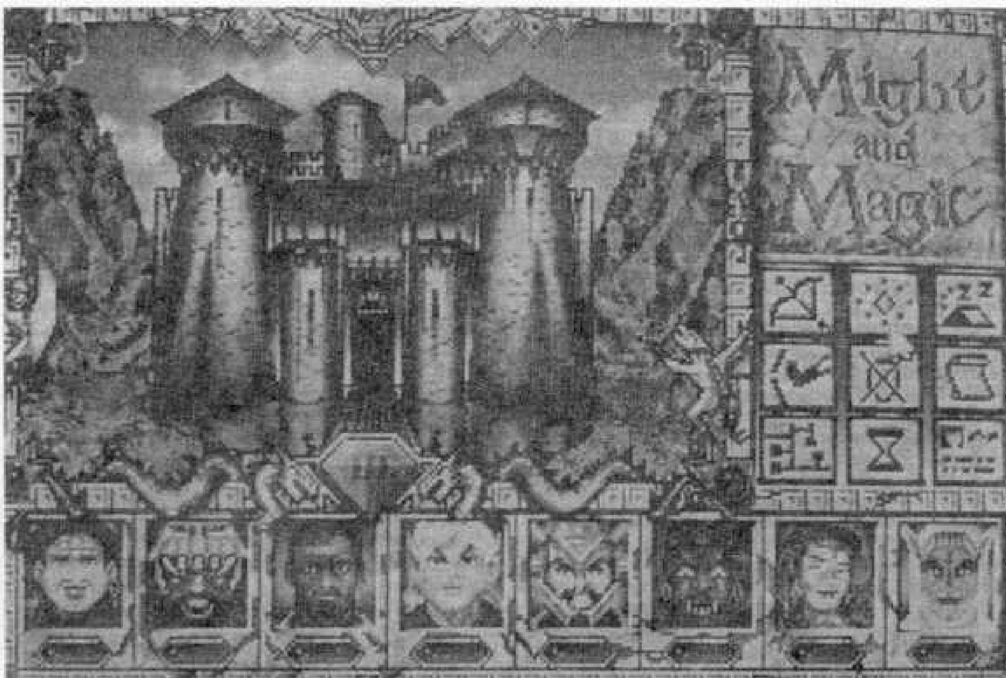
VARÁZSLÁS: (felső sor középső) A leggyakrabban használatos menüpont, így erről szólunk a legtöbbet. Raclickelve megjelenik: Karakter neve, alatta varázslat neve és, hogy mennyit fogyaszt (SP/Gem), ugyanis itt minden varázslat a SP-okból levesz egy meghatározott összegnyit, és van olyan, amelyik még drágakövet is használ a varázslatra.
CAST: Ezzel a kiválasztottat (felette lévő) elvarázsolja.
NEW: Ha valami mást akarunk varázsolni, mint ami ki van írva, akkor válasszuk ezt.
Vannak varázslói (SORCERER), papi (CLERIC) és druidai varázslatok, bár a druidai varázslatok 80 %-a az előző kettőből tevődik össze. Az ismert varázslatokat írja ki, ha újat szeretnénk, vagy menjünk el a varázslócéhekbe vásárolni vagy dungeon-ökben kutassunk ilyeneket. Minden varázslatnál megvan, hogy hányadik szinttől tudjuk varázsolni.

SORCERER-i varázslatok:
LIGHT: Mivel a börtönökben, barlangokban a közvilágítást már beszüntették a sok vandál elem miatt, valamint az idegenforgalom visszaszorításának érdekében, ezeken a helyeken vaksötét lenne fáklya nélkül. Mivel a fáklya nem kifejezetten előnyös (helyet foglal, füstöl, pénzt kell kiadni érte), ezért ezzel a varázslattal oldják meg a gondot. Addig tart, míg el nem telik egy nap, vagy le nem fekszik a társaság aludni.
AWAKEN: Ha rossz helyen fekszünk le aludni, és szörnyek támadnak ránk, akkor egy-két ember alva maradhat. Akkor is elaludhat egy karakter, ha a szörnynek van ilyen speciálist támadásmódja (pl. COBRA FIEND). Ez a varázslattal felébreszti az összes alvó csapattagot, a már ébrenlévőknek meg fogat is mos.
DETECT MAGIC: Sok kis tárggyal akadhatunk össze útközben, amiről nem tudhatjuk, mit takar. Ha lehet is látni, hogy bűvös, azt nem írja ki, hány töltettel rendelkezik. Ezzel tudhatjuk meg.
ELEMENTAL ARROW: Egy igen gyenge támadóvarázslat. A választott elemből álló nyílvesszőt kilövi a varázsló egy ellenfél felé. Nem kell hozzá külön íj.
ENERGY BLAST: A varázsló szintjétől függő erősségű energiarobbanással rázza meg a mit sem sejtő ellenfelet. Később egész hatásos.
SLEEP: Hipnózisszerű mély álomba merül az az ellenfél-csoport, akifelé küldjük. Ekkor nem fog tudni támadni. Nem valami gyakran sikerül.
CREATE ROPE: Ha le akarunk ereszkedni egy gödörbe, verembe vagy épp felbontották a lejárót a földalattihoz, akkor ezen játékban vagy egy kötelet kellene használni (ROPE & HOOK) vagy egy ilyen varázslatot, aminek annyi előnye van a kötéllel szemben, hogy nem foglal külön helyet. Mivel mindegyiket csak egyszer lehet használni, valamint ez nem vesz el sok SP-t, inkább ezt javasoljuk.
TOXIC CLOUD: Mérges gázokból álló fuvallatot lök a szerencsétlen ellenfelek csoportjára. Nem nagyon hatásos, csak az elején. Szinttől növekszik.
JUMP: Sokszor elő fog fordulni, hogy egy látható csapda van a csapat előtt (pl. savtócsa vagy energiafal), és nem nagyon akarózik belelépvén HP-t veszíteni. Ekkor jöhet a JUMP varázslat, de csak olyan esetben, ha utána nincsen fal vagy másik csapda, esetleg zárt ajtó. Lehet, hogy a gép külön letiltja.
ACID STREAM: Egy kis savfolyást indít egy ellenfél felé. Hatásosabb, mint a TOXIC CLOUD. Ez is szinttől növekszik.
LEVITATE: Rettentő hasznos ez a varázslat, ha nem birtokoljuk az úszás képességét. De aljasul kitett, eleinte láthatatlan csapdák kikerülésére is nagyon alkalmas, ugyanis a föld felett kb. 20-30 cm-rel lebegve nem fognak ártani nekünk, de azért felfedik bűnös ottlétüket. Ugyanilyen hasznos a SWAMP ISLAND-i futóhomok ellen (amibe amúgy 2 emberünk belehalna).
WIZARD'S EYE: Az egyik legjobb, legsűrűbben alkalmazott varázslat. A jobb felső MIGHT & MAGIC III felirat helyett egy kisebb térkép jelenik meg (7x7-es), amely megmutatja jelenlegi helyzetünket, irányunkat és a közvetlen környékünket. Így elkerülhető, hogy eltévedjünk, de térképrajzoláshoz is rettentő nagy segítség volt.
IDENTIFY MONSTER: Mivel az **MM3**-ban a gép lusta kiírni a szörny HP-it, AC-jét és egyéb információit (ahogy ez nem történik meg igazából sem), így csak a nevét ismerhetjük meg, de ha varázsolunk egy ilyet csata közben (mikor közvetlen előttünk van a szörny), akkor örömmel megadja a még meglévő HP-it, AC-jét és hogy milyen spéci támadással rendelkezik. Mivel egy táblázatban már megvan az összes szörny és hogy mit csinálnak, így ez nem lesz számunkra igazán hasznos.
LIGHTNING BOLT: Egy ellenséges csapat felé villámokat lövellünk. Minél magasabb a varázslónk szinjte, annál hatásosabb a varázslat, de annál több SP-t is fogyaszt.
LLOYD'S BEACON: Különös egy varázslat, mert ha elvarázsoljuk, megjelenik egy menü, ahol kiírja a térkép nevét, amin vagyunk s a koordinátáinkat, és lesz ott még 2 új ikon: **SET** és **RETURN**. A SET-re a jelenlegi helyünkre tesz egy jelzést, ahová később bármikor visszatérhetünk. Ahány varázslónk van a csapatban, annyi BEACON-t tehetünk le. Egy térképen nem működik csak.
POWER SHIELD: Varázslatos védőaura veszi körül a személyt, és ez az aura addig elnyeli a sérüléseket, míg teljesen szét nem rombolják. Alvással megszűnik.
DETECT MONSTER: Ha egy zárt ajtó mögött arra gondolsz, hogy vajon mi várhat ránk a túloldalon, ez a varázslat segíthet. A CAST SPELL ablak helyére kiírja a szörnyeket egy 7x7-es mezőben, legyenek akár falon túl is. Csak egy lépésig használható.
FIREBALL: Ki ne ismerné az egyik leghíresebb varázslatot. Szinttől nő a sebzése is meg az SP-éhsége is.
TIME DISTORTION: Ha egy szörny elé kerültünk, aki úgy néz ki, hogy győzedelmeskedne már felettünk, akkor ezt elsütve elkerülünk tőle egy biztonságosabb helyre, bár ne kergessünk álomképeket azzal kapcsolatban, hogy mindig beválik. Kombinálva a SUPER SHELTER-rel igen useful.
FEEBLE MIND: Ha sikerül, az ellenfelek elméi meg fognak háborodni, igencsak megcsappan az intelligenciájuk, így nem tudnak már többé felénk ártó varázslatokat

küldeni.
TELEPORT: Ha a gép engedi, max. 9 kockányival előrébb kerülhetünk abba az irányba, amerre most nézünk. Egy-két helyen letiltja. Sok rejtett kincsnek bukkanhatunk így nyomára. Előnye a JUMP-pal szemben, hogy falon is átkelhetünk. Ha esetleg csapda felé kerülnénk, az abban a körben még nem sebesít meg.
FINGER OF DEATH: Egy elég erős támadás, mágiával üt. Több ellenfelet is sebez.
SUPER SHELTER: Ez is rettentő hasznos. Ha esetleg ellenfél lenne a közelünkben (még nem csata közben), akkor is nyugodtan álomra hajthatjuk a fejünket, mert nem tudják megsérteni a védőburkot. Ilyennel sem aludhatunk viszont ott, ahol a sima REST-tel nem aludhatnánk (pl. vízen).
DRAGON BREATH: Választható elemekkel egy igen erőset támad a szemben-lévő felekre. Szinttől függően növekszik SP-igénye.
RECHARGE ITEM: Mint már említettük, minden varázstárgynak van meghatározott számú töltete, amit ellőve szétporlad. Ezzel tölthetjük vissza (nem a szétporladtat, hanem a kevés töltettel rendelkezőt).
FANTASTIC FREEZE: Egy jó erős hideg-alapú támadás egy csapat ellenfél ellen.
DUPLICATION: Ha van olyan sima tárgyunk (tehát nem varázs vagy speciális), akkor eme bűbáj ad még egy olyat. Nem mindig lesz elég erős, ha a szintünk még alacsony. Az ENCHANT ITEM-mel jól használható együtt. Igen sok drágakövet fogyaszt (50-et!).
DISINTEGRATE: Egy nagyot sebző varázstámadás egy csoport ellen.
ETHEREALIZE: Ha a teleport le van tiltva, s nekünk csak egy lépést kellene előreugrani, akkor itt az alkalom, hogy az ETHEREALIZE-ot használjuk. Ez mindenhol működik, kivéve ha közvetlenül falba kerülnénk használata esetén. Hasznos még, ha tudunk ugyan úszni, de a nagy tengeren is át szeretnénk kelni (vagy akármi más határon, pl. sűrű erdőben, de nem tudjuk még a PATH FINDER skill-t).
DANCING SWORDS: Szinttől függően egy igen hatalmas összegű HP-t levesz attól, akit becéloztunk.
ENCHANT ITEM: Ha van bűbájmentes normál tárgyunk, akkor ezzel próbálkozhatunk a javítása ügyében. Inkább előtte mentsünk állást, mert lehet, hogy rontani fog rajta. Kb. 100. szint körül érdemes használni, mert akkor már elég esély van az OBSIDIAN, DIAMOND, EMERALD pluszokra. Tud másféle varázslatot is beletenni, pl. hidegtűrést vagy SUN RAY-t, stb.
INCINERATE: Hatalmas hőt áramoltat egy ellenfél felé. Még a tűzlényeken is nagyokat sebez. Szinttől nő az ereje.
MEGAVOLTS: Rettentő méretű elektromosság cikázik azon csoport felé, akit kegyetlenül halálraítéltünk. De azért van aki kibírja. Szinttől nő.
INFERNO: Mint az INCINERATE, de ez sokkal erősebb és pokoli hőségét nemcsak egy, hanem egy egész csoport ellenfél felé küldi. Könnyen lehet vele tűzlényekre is vadászni.
IMPLOSION: A leghatásosabb varázslat, ami a legtöbb ellenfélnek gyors, szenvedésmentes halált biztosít azzal, hogy a feléje küldött energia magukba roskadást idéz elő a letaglózandó felé, de fizikai értelemben véve, tehát úgy, ahogy a napok szoktak odafent. Szinttel nő. Csak egy ellenfélre hat, de a 90. szint körül már kb. 2500-3000 HP-nyit sebez, a 150. után meg már nincs ellenfél, aki ellen tudna állni ennek a hatalmas rombolásnak.
STAR BURST: A legtöbb varázslatpontot igénylő, noha nem a legerőteljesebb varázslat. Ez egy meteorzáport hív, s így megöli az összes ellenfelet aki az utunkba kerül. A hatalmasabbakat azért meghagyja. Amolyan METEOR SWARM. Sok ellenfél ellen nagyon hatásos.

CLERIC-i varázslatok:
LIGHT, AWAKEN: Lásd feljebb.
FIRST AID: Egy-két HP-nyit segít a sérült csapattárson. Elsősegély.
FLYING FIST: Egy roppant gyenge támadó-varázs. Megjelenik egy varázslatos ököl, s behúz egyet az ellenfélnek, majd eltűnik.
REVITALIZE: Van, amikor egy szörny legyengíti embereinket vagy lehet, hogy másnaposság alatt is szeretnénk harcolni. Ez visszaadja a vesztett erőt ivászatban kimerült embereinknek (hja, de jó is lenne egy ilyen...).
CURE WOUNDS: Valamennyivel több HP-t pótol egy emberünkben, mint a FIRST AID.
SPARKS: Az előttünk álló ellenfeleket kis kisülések kínozzák meg **(a nagy nagyülések már biztosan megtennék — CoVboy)**, ami sajnos gyakran nem elég szinte semmire sem.
PROT FROM ELEMENTS: Ideiglenesen megemeli a csapat ellenállását valamely elemmel szemben. Magasabb szinteken teljes védelmet nyújt az adott elem ellen.
PAIN: Egy csapat ellenfelet egy kb. méhcsípéssel egyenlő nagyságú szúrásban részesíti. Hát, nem egy hasznos támadási mód.
SUPRESS POISON: Anélkül, hogy eltávolítaná a mérget a kínzott társunkból, lecsökkenti annak hatását ideiglenesen.
SUPRESS DISEASE: Mint feljebb, csak ez a betegséget késlelteti.
TURN UNDEAD: Elvonja azt az energiát, amely az élőholtakat mozgatja. Több ellenfélre hat egyszerre, de csak az élőholtakon sebez. Szinttől nő a hatása. Egy erősebb változata a HOLY WORD. Ez egy vonalban támadja meg a mozgó hullákat, míg a HOLY WORD egy egészen területen belül.
SILENCE: Megbénítva az ellenfelek nyelvét, nem lesznek azok egy ideig varázsolni képesek.
BLESSED: Isteni segítséggel megnöveli egy csapattag védelmét, kerülni fogják a találatok. Olyasmi, mint a POWER SHIELD.
HOLY BONUS: Az a csapattag, akire rámondtuk az imát, plusz erőt fog kapni mikor megütne egy ellenfelet, kiváltképp, ha az ellenfél élőholt.
POWER CURE: A legerőteljesebb gyógyítóvarázs a DIVINE INTERVENTION-ön kívül, szinttől függően gyógyít a barátunkon. Kb. 3-4 elegendő a teljes gyógyuláshoz, ha azonos szintűek vagyunk.
HEROISM: Egy nem kifejezetten használt pluszt adó varázslat. Jobb eredménnyel találjuk el ellenfelünket.
IMMOBILIZE: Egy ideig leblokkolja az ellenséges csoport mozgását.
COLD RAY: Végre egy igazán hasznos papi támadóvarázs! A legtöbb kevésbé hatalmas tűzlényt végképp legyőzi. Szinttől függ.
CURE POISON: Meggyógyítja társunkat, s el is távolítja testéből a mérget.
ACID SPRAY: Egy csapat ellenfél irányába savas zápor hull tenyerünkből.
CURE DISEASE: Mint a CURE POISON, csak itt a veszélyes betegséget szünteti meg.
CURE PARALYSIS: Mint feljebb, de ez már a bénítás ellen jó.
PARALYZE: Mind a nyelvét, mind a testét lebénítva szabad prédává teszi nekünk az ellenséges csoportot, ha sikerül. Vigyázat, egy idő múlva a hatása elszáll!
CREATE FOOD: Egy napnyi élelmet varázsol a csapat hátizsákjába. Hasznos, de inkább a kocsmai kajavételt ajánljuk.
FIERY FLAIL: A másik rettentő hasznos támadóvarázslat, igen nagyokat tud sebezni, szinte mindig talál, de csak egy ellenfélre hat.
TOWN PORTAL: Sokszor hasznos lehet, mert egyes kalandok végén vagy akár mint menekülési mód, elteleportál minket az általunk választott városba.
STONE TO FLESH: Ha egy medúza vagy egy csapda rosszalkodott valamelyik csapattagunkkal, akkor vízkőoldó hatását élvezhetjük.
HALF FOR ME: Felgyógyítja az egyik csapattagot maximális HP-re, ha még él, s a felgyógyított HP felét pedig elveszi a gyógyítótól. Igen nemes varázslat, de könnyen kerülhet a gyógyító eszméletlen helyzetbe.
RAISE DEAD: Ha valaki meghalt a csapatban, s nincs időnk templomba menni, vagy pénzünk nincs ottani felélesztéséhez, akkor lehet ezt használni. Vigyázzunk, mert a felélesztettnek 5 év plusz korosodást kell elviselnie, ami persze azért gyógyítható a Piranha-Öbölbeli kútnál.
MOON RAY: Egy érdekes varázslat, ami sajnos nem mindig elég erőteljes. Az előttünk lévő irányba kilövell egy energianyalábot, ami szépen megcsapolja az ellenséget, majd mikor végigért, felgyógyítja csapattagjainkat az összeszedett HP-kkel. Kis vámpírkodás.
MASS DISTORTION: Megnehezíti az ellenfeleket, de annyira, hogy minden kis mozdulat fájni fog nekik (minden körben automatikus sebzés rajtuk).
HOLY WORD: Lásd a TURN UNDEAD-nél. Igen hatásos, széles hatáskörű élőholt- pusztítás.
RESURRECTION: Ha egy karakter ERADICATED lesz és a templom most speciel nem megfelelő alternatíva a gyógyításra, feltámasztja eredeti erejébe az akár ERADICATED akár DEAD karaktereket. Az ERADICATED-nek viszont minden tárgya (a speciálisok nem) tönkremegy (BROKEN lesz), a kora meg megnő.
SUN RAY: Egy hatalmas sugárzás indul ki a kalandorok testéből, amelyek szépen lemészárolják az ellenfeleket látótávolságon belül.
DIVINE INTERVENTION: Istenek segítségét hívván mindenkit felgyógyít maximális HP-re, csak az ERADICATED-eket nem. Óvatosan bánjunk vele, mert minden egyes használata 5 évet öregít a papon, aki varázsolta.

Druidai varázslatok:
NATURE'S CURE: Egy igen erős gyógyítás egy csapattagon. Szinttől nő.
WALK ON WATER: Ha nincs LEVITATE, s úszni még nem tudunk, használjuk ezt, s nem lesz többé gond az átkelés.
FROST BYTE: Egy hidegalapú támadás egy csapat ellenfélre. Szinttől nő.
NATURE'S GATE: A hét napjától függően elteleportál minket valamelyik városba vagy kastélyba.
DEADLY SWARM: Egy igen erős mérgű darázscsapatot idéz meg, ami azonnal az ellenfelekre támad, gyakran bevégezve ezzel pályafutásukat. Szinttől nő.
RISMATIC LIGHTS: Igencsak kiszámíthatatlan varázslat ez. Változó hatással sebesüléseket ejt egy csapat ellenfelen, de sajnos megesik, hogy nemcsak azokon, vagy valami rejtett hatása is van. Amúgy igen erős, mint támadóvarázs. Szinttől növekvő hatás.



ELEMENTAL STORM: A kiválasztott elemmel a lehetséges legerősebb támadást intézi ellenséges csapatokkal szemben, szinte rögtön megölve azokat. Igen hatásos. Szinttől növekvő hatás.

Ennyit a varázslatokról, térjünk vissza a jobboldali menü leírásához.

PIHENÉS: (felső sor jobb oldali ikon, kis sátor) 8 órányit ledőlnek a karakterek aludni, majd elfogyasztanak egy-egy ételcsomagot. A HP-k és SP-k maximálisan felgyógyulnak. Alvás közben az ellenfelek sem mozognak. A SUPER SHELTER automatikusan meghív egy ilyet. A Tűzszigeten, vízen és a sivatagos területeken nem lehet aludni (sivatagos helyeken csak ott, ahol kiírja, azaz oázisokban).

FALTÖRÉS: (középső sor, bal oldali ikon, CoVboy csizmája + törött vonal) Ha egy titkos átjáró előtt állunk, így szabaddá tehetjük az utat, de ez az első 2 karakter erejétől is függ. Van amit csak ASTONISHING, ASTOUNDING erővel lehet betörni. Minden egyes próbálkozás után (legyen akár sikeres akár nem) levesz 1-1 HP-t az első 2 karaktertől.

CSAPATTAG KIRÚGÁSA: (középső sor, középső ikon, áthúzott váza) Kitesszük a csapatból, s a legközelebbi fogadóba kerül a csapattag (vagy ahol eredetileg volt). Onnan lehet újra felvenni.

FELADAT-LISTA: (középső sor, jobb oldali ikon, tekercs) Corak, az új megbízott lejegyzett nekünk egyet s mást a különböző térképekről, történetükről, s hogy mi is ott a feladat. Ezeket nem írjuk le, csak a szabad ég alatti térképek megjegyzéseit, mert a többi helyen úgy is meg van jelölve, hogy mit is kellene tenni. Ezután kiírja az alküldetéseket, hogy még mik vannak hátra. Ezek nagy részét nem szükséges teljesíteni a végigvitelhez, sőt egy-kettőt nem is tudtunk.

TÉRKÉP: (alsó sor, bal oldali ikon, pár elágazás) Ha van CHARTMAKING skill, akkor ezzel ki fogja rajzolni a képernyőre, hogy hol is jártunk már eddig, s ha a DIRECTION SENSE is ismert, akkor egy nyilacskával az irányunkat is mutatja, amúgy csak egy x-szel. Legfelül lesz a térkép neve, alul meg a jelenlegi koordinátáink.

INFORMÁCIÓS TÁBLA: (alsó sor, középső ikon, homokóra) Kiírja a program nevét (bár erre sokan rájöhettek, mivel **Might & Magic III**-at ír ki), meg hogy információs ablak. Alatta egy naptárszerűség. A hét milyen napja van (egy hét 12 nap, mindegyiknek az angol neve a megfelelője, tehát ONESDAY - TWELVESDAY). Alatta hány az óra. Nyolc óra nulla-nullakor kezdünk. Egy lépés normál felszínen 1 perc. A forgás nem vesz el időt. Mellette látható, hogy hányadik napja van az évnek. Egy év itt 100 napos. Fura, de könnyebben kezelhető. Erre lesz párszor utalás. Emellett pedig, hogy hányadik évet írjuk. Az egészet az 500. év első napján kezdjük.

ÁTTEKINTŐ TÁBLÁZAT: (alsó sor, jobb oldali ikon) Ugyanaz, mint az alsó karakter-menüben a QUICK.

I/O menü

A karakterek képei felett lévő **iránytű/III**-jel lenyomásával érhető el. Ekkor megjelenik:

EFX: Hangeffektek ki/be.
MUSIC: Floppy ki/be.
DELAY: Mennyi időt várjon az újonan lelt tárgyak kiírása között.
LOAD: Ugyanaz a betöltési menü jelenik meg, mint az elején.
SAVE: Kimenti.
QUIT: NOOOOOOOO!!!
MR WIZARD'S HELP: Ez egy jó trükk, bár a játék végén lévő pontszámot szépen csökkentheti. Ha nagyon benne vagyunk a slamasztikában, ezt használva visszavisz *Fountain Head*-be a *Forty Wink's* fogadó elé.
CURRENT GAME: Mi a jelenlegi játék neve.

Miután az általános menüket kibeszéltük, jöjjön a többi.

ÉPÜLETEK

KOCSMA: Micsoda véletlen, hogy pont ez került az első helyre! **(Hi-hi, nem tudják, hogy én szerkesztettem — CoVboy)** Mint mindig, itt is a legfontosabb helyszín. Nyitvatartás este hattól reggel ötig. Ekkor egy pultot sikáló kocsmáros jelenik meg, majd oldalt egy menü:

DRINK — Még nem jöttünk rá mit lehet vele csinálni, de kap egy adag italt az emberke, akivel vagyunk, majd megissza. Igen hatásos, ha mindenki berúg, mert kapunk egy-két plusz HP-t és PERSONALITY-t. A többi előnyt nem is emlegetjük. Az viszont nagy baj, hogy ha emberkénk berúgott, akkor az a gonosz kocsmáros nem szolgálja ki addig, míg ki nem józanodik.

FOOD — Egy kevésbé hasznos, de táplálóbb cselekedet. A város szintjétől függően egy bizonyos mennyiségű kaját kapunk, ami 5-15-20-40 napig nem romlik meg. Az ár nő az eltarthatóság függvényében.

TIP — Ekkor egy pénzért a kocsmáros ad egy tippet. Minden városban más. Viszont előtte kell inni egy adag italt, ami még kifejezetten vonzóvá is teszi ezt a cselekedetet. A tippek vonatkozhatnak a tulajdonságok osztály szerinti növeléséről (harcosnak adjunk MIGHT-ot, meg hasonló maguktól értődő dolgokat), skillekről, szörnyekről meg egyéb kezelési infókról.

RUMOUR — A hét napjától függően elmond egy kis hírt, ami a környékről szól. Ehhez is kell italt venni.

BOLT: Csak a nappali órákban van nyitva. Várostól függ az árusított cikkek minősége. Minden tárgyból egyszerre csak egyet vehetünk, azaz nincs raktáron semmi. Új szállítmány a hét első napján, Onesday-en érkezik. Mindig ugyanaz érkezik, de az egyéb tárgyak listájának az alján mindig jön egy véletlenszerű is, ami varázstárgy. Megkérdi, hogy be akarunk-e jönni, majd megjelenik:

BUY ITEM — Vásárolni lehet. Kiírja a vásárolható cikkek nevét és árát, majd alul válogathatunk a kategóriájuk közt:
- **WEAPON**: Fegyverek
- **ARMOR**: Páncélok, pajzsok
- **MISC**: Egyéb védőruhák, kötelek, fáklyák, stb.

INVENTORY — Itt adhatunk túl felesleges dolgainkon, illetve itt ismerhetjük meg varázslatos tárgyaink plusz képességeit.
- **SELL**: Eladjuk (nem tudunk mindent eladni)
- **FIX**: Ha egy tárgyunk neve előtt BROKEN lesz, akkor azt vagy érdemes eldobnunk vagy itt megjavíttatni. A javítás pont annyiba kerül, mintha eladnánk (fele a vételi árnak)
- **IDENTIFY**: Leírja a tárgyról, hogy:
  - **PROFICIENT CLASSES**: Milyen osztályok használhatják.
  - **TO HIT MODIFIER**: Mennyi plusz találati arányt ad (talán).
  - **PSCYHICAL DAMAGE x TO y**: A testi, fizikai sebzése x-y szorzóig terjed.
  - **ELEMENTAL DAMAGE**: Csinál-e valami elemi sebzést (pl. tűzpallos).
  - **ELEMENTAL RESISTANCE**: Ad-e valamennyi plusz védelmet valamely elem ellen.
  - **ATTRIBUTE BONUS**: Ad-e pluszt valamely tulajdonságunkhoz (pl: MIGHT + 5).
  - **SPECIAL POWER**: Van-e valamilyen varázslat belerejtve (amit a USE-zal tudunk előhívni). Ezt általában az eladási ár 10 %-ért teszi meg.

VARÁZSLÓCÉH: Minden városban van egy ilyen, s az általa nyújtott szolgáltatások színvonala is függ városonként. Az összes varázslat megvehető a *BLISTERING HEIGHTS*-i *EAGLE'S GUILD*-ben, de azért az elég messze van. Egy 2-tulajdonságú, tehát harcos-varázsló karakternek minden varázslat kétszer annyiba is kerül. Ahhoz, hogy vásárolhassunk, először tagja kell lenni az adott céhnek, amit az **AWARDS**-ban ír ki. A tagságot a céhekbe mindenhol meg lehet vásárolni, egyre dráguló áron, illetve *BLISTERING HEIGHTS*-ben pedig ingyen kapjuk, csak előtte egy halom szörnyet ki kell irtani. A *SWAMP TOWN*-i céhbe belépőt a város alatti dungeon-ben lehet keresni, jobbra. Ezek a céhek: *RAVEN, FALCON, ALBAT-*

ROSS, BUZZARD, EAGLE. Megjelenik:

BUY SPELLS: Kiírja a neveiket, majd jobb oldalra az árat. Ha kiválasztjuk, akkor kiír egy kis infót, majd megkérdi, megvesszük-e. Ha esetleg van még több varázslatuk is, de mi nem vagyunk elég magas szintűek, akkor kiírja, hogy: *„Come back when you're more experienced"*, ha meg mindenét ismerjük, akkor: *„You've learnt all we can teach"*.

SPELL INFO: Ugyanaz, mint a BUY SPELLS, de itt csak addig megy, míg kiírja a kis infót, megvásárolni nem lehet.

GUILD INFO: Egy kis meskete a történetéről. Mikor alapították, meg ilyesmik.

TEMPLOM:

HEAL: A megadott összegért kigyógyít nyavajáinkból. Ezt érdemes használni mindig, mert sose lesz semmi visszahatása pl. a feltámasztásnak.

DONATE: Pénzt adományozunk. Ez az összeg városonként változik, a legolcsóbb a tíz aranyos, a legdrágább az nagyon aranyos, 100. Kb. 80-100 arany után kapunk egy napra HEROISM, POWER SHIELD, BLESSED, HOLY BONUS-t. Ezeket a GOOD utáni + jelek jelzik, valamint a karakter profiljánál megjelent jelecskék. Ha többet áldozunk, több pluszt kapunk.

UNCURSE: Sokszor előfordul, hogy egy WICKED WITCH, SPRITE vagy hasonló megátkozza csapattagjainkat, így sokkal nehezebbek lesznek a csaták, meg a fegyvereink képességei is romlanak. Ezzel megszüntethetjük az átkot, ami a LUCK-ot csökkenti. Idővel nem múlik el, de nem is lehet halálos.

GYAKORLóTEREM: Itt egy lovas fickó vagdossa a dinnyéket délutánra. Ha betérünk, lehet választanunk a karakterek közt, és ha valamelyik megfelelő összegű tapasztalatpontot gyűjtött már össze, a TRAIN ikonnal szintet léphet egy bizonyos összegért (szint * 10 arany). Ha nem, kiírja mennyit kell még neki a következő szintlépéshez. Városonként megvan a felső határ, hogy meddig tudnak fejleszteni. Pl. FOUNTAIN HEAD-ben csak a tizedik szintig, míg az utolsó városban kb a 150-200-ig, tehát az szab csak gyakorlatilag határt.

BANK: Egy van belőle. Az idetett pénzt sosem lopják el, azonkívül hetente 1%-ot kamatozik. DEPOSIT-tal lehet betenni drágaköveket meg pénzt, WITHDRAW-val meg kivenni (max. annyit amennyink van).

FOGADÓ: Itt lehet karaktereket szerkeszteni, de vigyázat, amikor ide belépünk, rögtön kimenti az állást. Lásd a karakterszerkesztésnél.

EGYÉB OBJEKTUMOK

ZÁRT AJTÓ: Ugyanúgy THIEVERY-vel ajánlatos kinyitni, de be is lehet törni, ha elég erősek vagyunk hozzá. Mögöttük mindig sok az ellenfél.

KAROK, HOMOKÓRÁK, KAPCSOLÓK: Ezek kétállásúak, illetve van pár 4 állású szoborfej is. Az általunk leírt módon kell állítani őket.

TELEPORT: Ez egy tükör, amiben hegyeket meg vizet lehet látni. Meg kell neki adni egy kódszót, s odarepít. Van rosszindulatú teleport is, de az láthatatlan, s a dungeon-ökben mindig a mozgásunk nehezítésére lett kitalálva.

CSONTVÁZ, HORDÓ, KRISTÁLY, KOPORSÓ, LÁDA, stb. Ezekben lehet kiszabadítandó HIRELING vagy elrejtett kincs, varázslat-tekercs esetleg bónuszt ad valamely tulajdonságnak. Van olyan, amelyik véglegesen ad emelést, van amely csak ideiglenesen. Ha kincs van benne, de a csapatban mindenkinek tele van a hátizsákja, sürgősen dobjuk el, vagy adjuk el a felesleget, mert esetleg fontos cuccokról maradunk le. Ekkor egy *„WARNING! BACKPACKS ARE FULL!"* felirat jelenik meg, s a többi cuccot otthagyja.

ASZTAL, TRÓN: Itt emberkék ülnek, akik valamekkora összegért hajlandóak megtanítani minket egyes skillekre, esetleg belépőket árulnak a céhekbe (bár ilyen ember nemcsak asztalnál, hanem koporsóban, sőt ládában is van egy-egy). Feladatokat is adhatnak.

CSAPDA: Ez lehet a földön lévő verem, lándzsákat lődöző lyukcsoport, szaporán csapkodó nyaktiló, lángnyelvek, savtócsa, áram- vagy energiamező, stb.

SZOBOR, GRÁNITFEJ, KŐOROSZLÁN: Ezek általában találóskérdést adnak fel, amelyre ha megmondjuk a választ, egy kódszót adnak meg. De lehet, hogy kell nekik valamit áldozni, valamely feladat sikeres végrehajtásának ügyében.

ARÉNA: Ide a teleporton keresztül lehet bejutni, az **ARENA** szóval. Ez egy 16x16-os teljesen sima terep, a sarkában 4 asztallal. Belépéskor oda kell menni az egyikhez, mire egy ember megkérdi, hogy harcolnánk-e *Bellum*-ért. Hogyne, hát ha *Bellum*-ról van szó bármikor. És a terem közepére kerülünk, majd ellenfelek hada jön, s le kell őket csapkodni. Természetesen egyre nehezednek az ellenfelek. Mindig lesz egy-két ellenfél, ami a többihez képest nagyon nehéz, általában ezek a buktatók. Csigavonalban keressük az ellenséget, ha a környéken épp nincs. Ha győztünk, azaz nem lelünk több levágnivalót, menjünk oda az asztalhoz, s ha valóban mindent leütöttünk, akkor ad egy tapasztalatpont-összeget, ami az eddigi és a mostani arénagyőzelmünk számának 1000-szerese. Tehát ha most vagyunk ott 23. alkalommal, akkor 23000 tapasztalatpontot kapunk győzelem esetén. Ha még van ellenfél, akkor azt írja ki, hogy: *„You have not defeated all the foes..."* Egy valamit ne tegyünk, mert az igen kellemetlen lesz. Ha kiengedték már az ellenfeleket, el tudnánk teleportálni az **ARÉNÁ**-ból, de ne tegyük, mert legközelebb, ha vissza próbálnánk menni, kiakad. A kocsmában elmondják, hogy senki nem nyert még 76 menetnél többet. Az az igazság, hogy kipróbáltuk, sorra levertünk mindenkit 76 menetig, aztán mikor a 77-et kértük, a program fogta magát, s kilépett **VAMPIRE BAT.MON** üzenettel. Valóban, micsoda véletlen, hogy pont 76 arénáig jutott el mindenki...

A MOZGÁS

A szokásos nyilakkal tudunk mozogni, de a nagy ablakban a képernyőn is megjelennek nyilak, amelyekkel ugyanúgy lehet mozogni, csak nem kell a taszthoz nyúlni. Ami nem magától értetődő, az a jobbra és balra csúszás, ezt a '**CTRL+nyíl**'-lal tehetjük meg.

CSATA

Erre jópárszor sor fog kerülni a játék folyamán, érdemes megismerkedni vele közelebbről. Amint egy ellenfél közvetlenül elénk animál, a jobboldali menü átvált egy másikra, s azontúl csata-módban leszünk, míg el nem menekülünk vagy meg nem halunk (esetleg győzedelmeskedünk). Egyszer mindenképpen érdemes megnézni a halált (lehet, hogy könnyen fog menni), mert igazán élvezetes, mikor a kígyószájat belülről szemlélhetjük. Nyamm! Ha nyerünk, akkor az ellenfélnél lévő pénzt, cuccokat a csata után átadja. Ha elmenekülünk, még sebesít rajtunk egyet. Amikor szembekerül velünk esetleg több ellenfél is, kiírja a nevüket a WIZARD'S EYE térkép helyére, s ott váltogathatjuk, kire is fogunk célozni (a bekeretezett a célpont).

Íme a menü:

TÁMADÁS (kardok): Ekkor simán megüti a választott ellenfelet az aktuális fegyverével.

VARÁZSLÁS: Ua., mint nemcsata-módban.

ÁTDŐFÖTT EMBERKE: Ez is támadás, de a különbség a kettő közt számunkra ismeretlen.

CSORDOGÁLÓ LOMBIK: Lásd USE ITEM.

MENEKÜLÉS (futó ipse): Az az ember elmenekül, a csata további menetében nem vesz részt. Ha az egyik elmenekült, s a többi meghalt, a játék nem veszett el, hanem onnan folytatódik, ahova a kis gyáva elfutott. Nem nagyon érdemes használni.

LEFOGLALÁS (pajzsos manusz): Ilyenkor felfogja az adott ellenfél támadásait, nem tud másra támadni. Már ha sikerül.

GYORS HARC (két kard): A fene se tudja, hogy kell csinálni, de mindenesetre megadhatjuk, hogy melyik ember mit akar csinálni, támadni (ATTACK), futni (RUN), varázsolni (CAST) vagy védekezni (BLOCK).

INFORMÁCIÓ: Ua., mint a nemcsata-menüben.

GYORS CSAPATINFÓ: Ua., mint az INFORMÁCIÓ-nál leírtak (Hi-hi).

Vannak ellenfelek, amelyek távolról is támadhatnak, akár nyíllal, akár valamilyen elemmel (pl tűz, hideg, DURACELL). Vannak, amelyeknek különleges támadásaik, varázslataik vannak. Vannak, amelyeknek igen ronda pofájuk van. Vannak, amelyekkel még sehol sem találkoztunk. A teljes listát az összesről majd legközelebb tesszük közzé, most még inkább következzenek:

A KEZELŐBILLENTYŰK

'**S**' - nyilazás / '**C**' - varázslás
'**R**' - alvás / '**B**' - faltörés
'**D**' - karakter ki / '**V**' - küldetés
'**M**' - térkép / '**I**' - infó, idő
'**Q**' - gyors lista / '**TAB**' - I/O menü
'**F1-F8**' - Karakterek adatai
'**F10**' - BOSSKEY
'**ALT+Q**' - Fogadóban és a játék elején gyorsan kilép
'**Nyilak**' - mozgás
'**CTRL+jobbra/balra**' - jobbra/balra lép

Csata alatt:

'**A**' - támadás; / '**C**' - varázslás;
'**F**' - támadás#2 / '**U**' - tárgyat használ
'**R**' - elfut / '**B**' - védekezik

Sajnos elfogyott az **MM3**-ra szánt 'pár' oldalunk, úgyhogy ennyi bevezető után megadjuk nektek a lehetőséget, hogy bemelegítsetek egy kicsit a játékban. A következő számunkban fogjuk ismertetni az ellenfelek teljes listáját, az egyes helyszínek leírását, térképét, az egyes helyszíneken aktuális teendőinket, egy teljes megoldási menetet és egy jó kis tipphalmazt.

Nem kell őrülni, még nincs vége, ugyanis a crackolatlan verzió néha véletlenül kódocskákat kérdez (ezt csak PC-n vettük észre). Ezért az elsősegély rovatban megadtuk, hogy a játék során melyik kódra mivel kell válaszolnunk.

Ja, és hogy nekünk mi a véleményünk a programról? Szubjektív véleményünk, hogy egy igen figyelmes programozói munka terméke, a grafikára meg a hangra sem lehet sok panasz (az utóbbira azért inkább). Persze ez sem hibátlan, a csodálatos nagyító alatt megvillannak a csiszolatlan részek **(Ezek megint lencsét ettek! — CoVboy)**.

(Folytatjuk)

PC

4D Tennis — tenisz — 2HD — EGA, VGA
A-Train — stratégia — 3HD — EGA, VGA, Herc
Alone in the Dark — kaland — 5HD — VGA
Amazon — kaland — 8HD — VGA
B17 Flying Fortress — rep.szim. — 3HD — EGA, VGA
Bard's Tale I. — RPG — 518K — EGA
Battle Command — tankszim. — 534K — EGA, VGA
Blue Max — rep.gép.akció — 352K — EGA
Bridge Master — bridge — 2HD — EGA, VGA
Castles II. — stratégia — 5HD — EGA, VGA
Colour Buster — logikai — 125K — VGA
Comanche — helikopter szim. — 5HD — VGA
Dark Side — 3D akció — 111K — EGA
Dune — kaland — 1799K — VGA
EPIC — űrhajós — 5HD — EGA, VGA
Falcon 3.0 — rep.gép szim. — 5HD — VGA
Fantasy World Dizzy — mászkálós — 184K — EGA
Formula 1 GPC — autóverseny — 5 HD — EGA, VGA
Gateway — bárjátékok — 549K — CGA, Herc
Gobliins II. — kaland — 3HD — VGA
Hero's Quest 3. — kaland — 6HD — EGA, VGA
Ivan Iron. Offroad Rac. — autóverseny — 304K — EGA
Jet Fighter 2. — rep.gép szim. — 1500K — EGA, VGA
Kristal — flipper — 1HD — EGA, VGA
Laser Squad — akció — 3HD — EGA, VGA
M4 Sherman — tankszimulátor — 252K — CGA, EGA
Macadam Bumper — flipper — 202K — EGA
Manchester United — focimanager — 410K — EGA, VGA
Match III. — űrhajós — 190K — CGA
Monopoly de Luxe — társasjáték — 2HD — for Windows
Navigate — vitorlás szim. — 348K — EGA, VGA
Oh, No More Lemmings — „lemmings" — 354K — EGA
Onslaught — akció — 319K — EGA, VGA
Pipemania — csőkirakó — 291K — EGA, VGA
Predator — akció — 479K — EGA
Prophecy of Shadow — SSI kaland — 3HD — EGA, VGA
Rex Nebular — kaland — 11HD — VGA
Robin Hood — stratégia — 465K — EGA, VGA
Sherlock Holmes — kaland — 10HD — VGA
Sim Ant — életjáték — 1HD — EGA, VGA
Sim Earth — életjáték — 540K — EGA, VGA
Soul Crystal — kaland — 3HD — EGA, VGA
Spellcasting 301 — kaland — 5HD — VGA
Star Legion — űrhajós — 3HD — EGA, VGA
Stunt Island — rep.gép. akció — 10HD — VGA
SU 25 — rep.gép szim. — 1HD — EGA, VGA
Teenage Hero Turtles — akció — 712K — EGA, VGA
Test Drive II. — autóverseny — 521K — EGA
Thunderhawk — szimulátor — 1HD — EGA
Zarkov — sakk — 617K — EGA, VGA

MIGHT & MAGIC III.
— kaland — 3HD — EGA, VGA

PIRATES!
— stratégia-kereskedő — 2HD — EGA, VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezekre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.

64

CSAK LEMEZRE!!!

Boxing Champion — sport — 1SD
Cool Croc Twins — ügyességi — 1SD
Cool World — akció — 1SD
Crazy Cars — autóverseny — 2SD
Dalek Attack — lövöldözős — 1SD
Dragon Hunter — lövöldözős — 1SD
Echo Hawk — lövöldözős — 213
ET's Rugby — rögbiszimuláció — 290
First Samurai — akció — 1SD
Football Manager 3. — focimenedzser — 270
Graeme S. Soccer — focimenedzser — 116
Greystorm — akció — 1SD
I Play 3D Tennis — tenisz — 374
Indiana Jones 4. — akció-kaland — 1SD
Intern. Sports Chall. — sport — 145
International Tennis — sport — 122
Interpaint — rajzolóprogram — 230
Interword — szövegszerkesztő — 120
Locomotion — logikai — 295
Lethal Weapon — akció — 1SD
Plazmaball — amerikai foci — 2SD
Pool Simulator — biliárd — 82
Popeye 2. — ügyességi — 161
Robocod — ügyességi — 1SD
Robocop 3. — akció — 1SD
Scenario — stratégia — 1SD
Snowball — ügyességi — 81
Stone Age — logikai — 1SD
Street Fighter 2. — verekedős — 1SD
ST. Hotelmanager — menedzser — 2SD
Toki — mászkálós — 1SD
Tusari — akció — 1SD
U-96 — torpedó — 196
UGH! — ügyességi — 1SD
WWF Wrestling 2. — verekedős — 1SD

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

GAMES CENTER

A POSTAKÖLTSÉG

70,- Ft!!!

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.
A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezre!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	125,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	75,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	50,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: 75 + 75 + 75 + 75 + 40 + 40 = 380,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!
Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!
A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésetekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát!
A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímzett válaszborítékért cserébe — elküldjük 1992/3. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

Alien Breed — akció — 2 lemez
Alien III. — akció — 1 lemez
Bill's Tomato Game — logikai — 2 lemez
Bingo — társasjáték — 1 lemez
Bouncing Ball — akció — 1 lemez
Cool World — akció — 2 lemez
Darkseed — kaland — 7 lemez
Diabolik — akció — 1 lemez
Discovery — űrhajós — 1 lemez
Dizzy's Crystal Kingdom — akció — 2 lemez
Dominium — stratégiai — 4 lemez
Elvira I. — kaland — 5 lemez
Elvira II. — kaland — 7 lemez
España, The Games'92 — sport — 4 lemez
Gobliins 2. — kaland — 3 lemez
Gobliins — kaland — 3 lemez
Harrier Assassin — akció — 2 lemez
History Line 1914-1918. — stratégia — 7 lemez
Indy IV. Fate of Atl. — akció-kaland — 11 lemez
KGB — kaland — 5 lemez
Lemmings II. — ügyességi — 1 lemez
Lethal Weapon III. — akció — 1 lemez
M4 Sherman — tankszimulátor — 1 lemez
Mercenary II. — akció — 1 lemez
Mercenary III. — akció — 1 lemez
Pang Fun — logikai — 2 lemez
Pools of Darkness — kaland — 3 lemez
Populous II. 512KB. — stratégia — 2 lemez
Premiere Manager — focimanager — 2 lemez
Resoning With Trolls — kaland — 1 lemez
Robin Hood — akció — 1 lemez
Rules of Engagement — kaland — 2 lemez
Sim Ant — stratégia — 3 lemez
Sim Earth — stratégia — 2 lemez
Soccer Kid — foci — 1 lemez
Spikey in Transsilvania — akció — 1 lemez
Storm Across Europe — stratégia — 1 lemez
Street Fighter II. — akció — 4 lemez
Teenage Hero Turtles II. — akció — 1 lemez
Teenage Hero Turtles — akció — 1 lemez
Thomas the Tank Engine — akció — 1 lemez
Traders — stratégia — 1 lemez
Transarctica — stratégia — 2 lemez
Transworld — kereskedő — 1 lemez
UGH! — akció — 1 lemez
Ultima III. — kaland — 1 lemez
Ultima IV. — kaland — 1 lemez
Ultima V. — kaland — 2 lemez
Ultima VI. — kaland — 5 lemez
Ween — kaland — 3 lemez
X-Mas Lemmings II. — ügyességi — 1 lemez
Zyconix — logikai — 1 lemez

MIGHT & MAGIC III.
— kaland — 6 lemez

WAXWORKS (*Accolade*)
— akció-kaland — 10 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf:363.

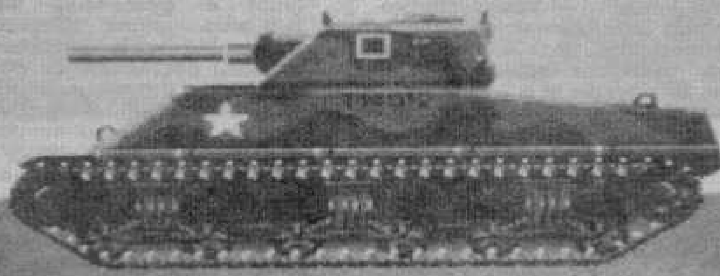
SHERMAN M4

Lánctalpak, hatalmas, forgó lövegtorony, iszonyatos dübörgés — igen, ez a harckocsik világa. Katonaviseltek már tudják, hogy milyen pusztítást tud véghezvinni akár egy is e hatalmas, nagy tűzerejű acélszörnyetegek közül. Sőt, ha nem magányosan portyáznak, hanem csapatba verődve, egymást támogatva veszik fel a küzdelmet az ellenséggel, sokkal nagyobb esélyük van a győzelemre. Egy jó rajparancsnok, négy harckocsival és két rádióskocsival csodákra képes **(Ebben nem vagyok teljesen biztos — Getto)**. A pontosságukra jellemző, hogy egy — még csak nem is a legmodernebb eresztésű — T-72-es is úgy lő szét álló helyzetből egy 3 km-re lévő WC bódét, mintha éppen az az orra előtt, 100 méterre álldogálna; a menet közbeni pontosságról nem is szólva. 50-60 km-es sebesség mellett is úgy tart célra, mintha álló helyzetből próbálna lőni. Persze ez a fajta célzóberendezés nem olyan régen került fel a különböző típusú „acélkoporsókra", és mivel a játék ezzel amúgy is túl könnyű volna, érjük be csupasz, puritánul felszerelt harckocsikkal.



Nos, az **M4-Sherman**-ben — amely a II. világháború idején játszódik — éppen egy ilyen felépítésű — 4 harckocsi és néha 2 rádiós dzsip — csapattal kell felvennünk a küzdelmet a sokfelől ránk törő és különböző tűzerővel rendelkező, német ellenséggel. Ezek után azért senki ne gondolja, hogy egy shoot'em up-al áll szemben.

Messze nem degradálódott le ez a harci játék a szimpla lövöldözés szintjére! Jól át gondolt stratégia és kellő koncentráció nélkül a játék akár 5 perc alatt is befejeződhet, de az igazi stratégia-szimuláció rajongóknak akár több órás kemény küzdelemre is fel kell készülniük. Induljunk is mindjárt neki a különböző beállításoknak, amiket csak azért részletezünk ilyen alapossággal, mert valószínűleg nem mindenki keze ügyében hever egy francia szótár, ugyanis egy elterjedt PC-s verzió ezen a nyelven próbál kommunikálni velünk. Tehát, az angol menüpontok mellett '/' jellel a francia változatot is leközöljük. PC-n legelőször is ki kell választanunk a megfelelő grafikus kártyát (CGA/EGA/VGA), ehhez nem kell kommentár.



A főmenü:

View of Sherman/Visualisation Sherman: A Sherman adatai. Gyakorlatilag a tankunkat nézhetjük meg, 2D kép, 3D forgó vektoros kép, majd adatok;
View of Enemy/Visualisation Ennemis: Az ellenség adatai. Itt tekinthetjük meg az ellenséges tankokat, minden más megegyezik az előzővel. A következő tankra 'ENTER'-rel léphetünk;
Demo Mode: DEmonstráció(ugyanaz mint az előző kettő);
Normandy Campaign/Campagne de Normandie: Akciók Normandiában, ez az 1. helyszín;
Ardennes Campaign/Campagne des Ardennes: Akciók az Ardennekben, ez a 2. helyszín;
Desert Campaign/Campagne d' Afrique: Akciók Észak-Afrikában, ez a 3. helyszín.

Bármely opció kiválasztása után az alábbiak tűnnek elő:

Level of Realism/Niveau de realisme: Valóságos körülmények:
- **Unlimited Ammunition/Munitions infinies (Y/N)**: végtelen lőszer beállítása (igen/nem);
- **Unlimited Fuel/Carburant infini (Y/N)**: végtelen üzemanyag beállítása (igen/nem);
- **Deep Rivers/Rivieres profondes (Y/N)**: át tudjunk-e akadálytalanul kelni a folyókon, vagy sem;
- **Fast Loading/Chargement rapide (Y/N)**: gyors lőszer utántöltés, tüzelés után (igen/nem);
- **Enemy Identified/Ennemis... (Y/N)**: Y esetében a térképen láthatjuk ellenfeleinket, egyébként csak a tereptárgyak és a szövetségesek jelennek meg. Vigyázzunk, PC-n CGA módban nem látszanak a bunkerek!

Mission...: küldetések kiválasztása;
- **Campaign** — Az adott helyszínen mind az 5 küldetést egymás után le kell játszani. Az 'ENTER'-t itt nyomogatva válogathatunk a küldetések között, ilyenkor a CAMPAIGN felirat helyén az egyes számok (1-5) jelennek meg.

Allied Forces/Logistique Alliee: Szövetségesek adatai:
- **No of Shermans/Nombre de Shermans**: Sherman-jaink száma, vagyis hogy hány tank áll a bevetés során a rendelkezésünkre (1-4);
- **Reconnaissance Vehicles/Vehic de reconnaisance**: hány jeep-et kapunk később (0-2);
- **Artillery support/Appui artillerie**: tüzérségi támogatást kapunk-e a bevetés során;

Parametres Ennemis: Az ellenség adatai:
- **Experience**: tapasztalat (MIN-MID-MAX);
- **Troop Morals/Moral des troupes**: a raj morálja (MIN-MID-MAX);
- Opponent/Adversaire: ellenfél ügyessége (GUDERIAN/RUNDSTEDT/ROMMEL);

Start mission/Debuter la partie: a küzdelem kezdete;

Bár később részletesebben megismerjük a kezelést, célszerű, ha már itt az elején közlünk egy összefoglalást a **kezelőbillentyűkről**:

'F1', 'V' — Kibámulhatunk a tankból, ha lepuffantották a periszkópot, mivel ekkor már csak így tudunk tájékozódni;
'F2', 'J' — Periszkóp. Ha megjelenne benne valami célpont, akkor ki is írja annak a nevét;
'F3', 'D' — Tankok, Jeep-ek állapota. Lövedékek száma (AMMUN), periszkópok száma, rádió, motor, ágyú, lánctalpak állapota. Jeep 1-2: élnek-e még, vagy nem. A küldetés szempontjából lényegtelen az állapotuk, de azért jobb, ha életben vannak.
'F4', 'C' — Térkép:
- **sárga pont** — ellenséges harckocsik;
- **piros pont** — saját harckocsik;
- **sárga zászló** — ellenséges terület;
- **piros zászló** — saját terület;
- **három sárga csík** — ellenséges bázis;
- **három piros csík** — saját bázis;
- **szürke alakzat**: bunkerek;
- **'CRSR le/fel'** — a térkép mozgatása;
- **'1'-'4'** — Válogathatunk a rendelkezésre álló tankok közül. Ha kiválasztottunk egyet, a térkép jobb alsó sarkában megjelenik a száma, és az, hogy mi a szerepe:
  - **MOVE** — mozog
  - **BATTLE** — csatázgat
  - **NOTHING** — ücsörög
  - **DESTROY** — annyi neki
- **'5/6'** — a 2 Jeep között válogathatunk;
- **'F1'** — vissza a fülkébe;

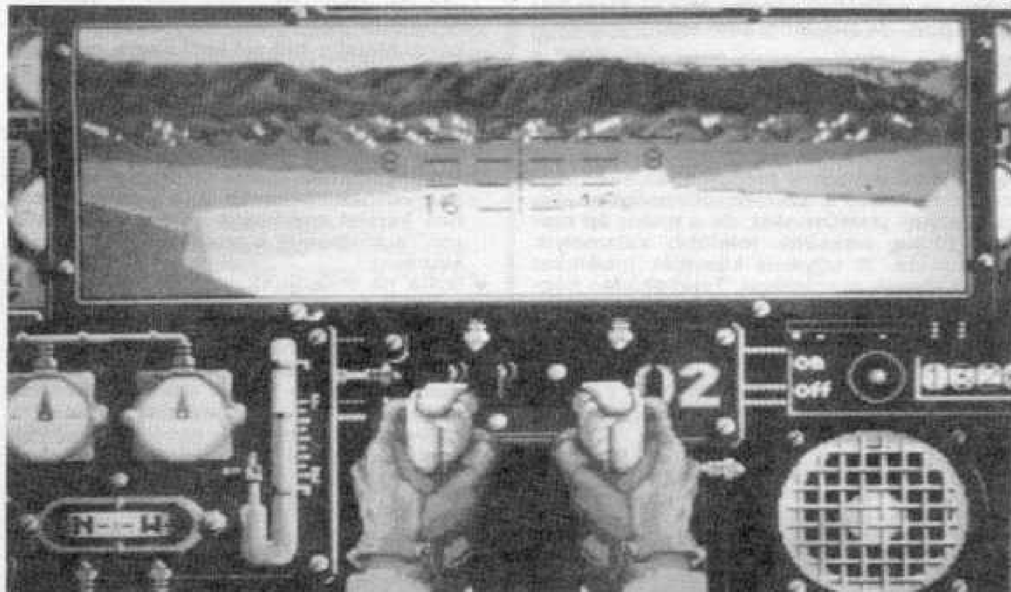
'ENTER' — Autopilot ki/be (csak akkor, ha a térképen megadtunk egy célpontot);
'SPACE' — lövés;
'SPACE' + 'fel' — lövéstávolság növelése;
'SPACE' + 'le' — lövéstávolság csökkentése;
'F9', 'R' — Rádió menü:
- **ARTILLERY** — Ha ezt választjuk, bejön a map, és be kell jelölni, hova kérjük az erősítést. Ha 4-5 tigris nyomul felénk, nyomjuk a csoportra a pointert, s pár másodperc múlva csak füstölgő romhalmaz lesz a helyükön (**...és a mien ken is, ha túl közel voltunk! CoVboy**). Na persze ez nem mindig alkalmazható, ha eltávolodtunk a bázistól, akkor ide már nem ér el a segítő kéz (TOO FAR), csak magunkra hagyatkozhatunk.
- **VEHICLES** — Ua., mint a map-en az '1'-'6' billentyűk;
- **END MISSION** — Na mi lehet?
- **QUIT** — Ez meg pláne...

'F10', 'P' — Pause
'ESC' — Ezt is érdemes kipróbálni;

A műszerfalon mindenki könnyedén el fog tájékozódni. A legfontosabb: Középtájon van egy lámpa. Amíg ez világít, addig nem lőhetünk, mert a tankban éppen töltik a következő lövedéket. A jobb botkormánytól jobbra lévő szám jelzi az aktuális Sherman számát. A bal alsó sarokban találjuk az iránytűt, valamint felette 2 műszert, ami a 2 lánctalp fordulatszámát mutatja.

Ha minden menüopciót a megfelelő módon beállítottunk, irány a harcmező! Legelőször váltsunk át térképre az 'F4' billentyűvel, és a joy mozgatásával tekintsük azt át teljes terjedelmében. Így megtudhatjuk, hogy milyen stratégia szükséges a győzelem eléréséhez.

Jó parancsnok módjára adjuk ki utasításainkat a többi egységnek. Nyomjuk meg a mozgatni kívánt harckocsi azonosítóját ('1'-'2'-'3'-'4', vagy a dzsipek '5'-'6') és a joy



mozgatásával, majd a billentyű megnyomásával jelöljük ki a helyet, ahová utasításaink szerint el kell jutniuk. Tudnunk kell, hogy a pilótáink ugyan kiválóak, de ha menet közben támadás éri bármelyik egységet, az abban a pillanatban megáll és megvárja, míg mi foglaljuk el a lövész helyét. Ilyenkor nyomjuk meg az azonosító számot és máris felvehetjük a küzdelmet az alattomosan megbúvó bunkerokkal, a ránk törő ellenséges harckocsikkal, vagy akár szétlőhetjük az utunkba kerülő aknamezőt. Ugyanis — mint említettük — bár nagyon jó a pilótánk, van még egy apró hibája: annyira spórol az üzemanyaggal, hogy inkább a rövidebb utat választja a biztonságos helyett. Ezért nemegyszer be kell segítenünk, különben ott rostokol órákig az általa leküzdhetetlennek látszó akadály — folyó, aknamező — előtt. Tulajdonképpen megtehetjük, hogy minden harckocsit sajátkezűleg vezetünk végig a harcmezőn, de ebben az esetben igen szétszakadozott, darabos lesz játékunk. Sőt, ekkor fennáll annak a veszélye is, hogy a kar folyamatos előre tolásával olyan sebességet próbálunk előcsalni járművünkből, amit hosszú távon nem tud elviselni, míg ezt '**AUTO PILOT**'-on elkerülhetjük.

Ha a térkép használatával végeztünk, az '**ESC**'-pel léphetünk vissza a játékba. Egyszerre akár mind a 6 gép mozgásban lehet, mi egyszerre egyet irányíthatunk (bár ez a 'multitask stratégia' azért annyira nem komoly, mint pl. az F-16-ban). Az '**F1**' után — ami a lövegtoronyból való nézelődést teszi lehetővé — az '**F2**'-t használva távcsövünkkel pásztázhatjuk végig körülöttünk a terepet. Ezt azért fontos megtenni, mert nemegyszer előfordul, hogy menet közben dörrenést hallunk, majd rossz esetben harckocsink fogyását tudjuk csak regisztrálni. Ilyenkor felettébb bosszantó, hogy hiába forgunk körbe bosszúra szomjazva, nem látjuk az ellenséget. Ekkor jön a „gukker" és máris előtűnik a távolban megbújó sunyi ellenfél. Ilyen esetben az ajánlott harcmodor a következő: A távcső használatával álljunk be nagyjából a cél felé, váltsunk át a lövegtoronyra, emeljük fel a lövegcsövet (tűz+fel-le) és adjunk gázt. Ha megpillantottuk a célt, villámgyorsan tüzeljünk, majd vonuljunk vissza. Azért fontos ezt gyorsan véghezvinni, mert többször előfordul, hogy a cél megpillantásakor már az ellenséges objektum is célra tart, így a lövéseket egyszerre adjuk le. Ebben az esetben a gyorsaság dönt. Jó harcmodor még az is, ha távcsővel figyeljük az ellenséget és amikor az oldalát mutatja felénk — elindul valamerre — próbáljuk oldalba találni. Nem éppen sport- de legalább életszerű.

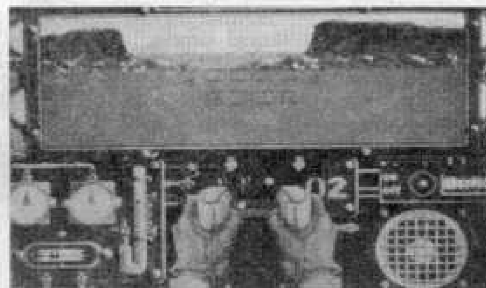
Az '**F3**' billentyűt használva harckocsink állapotáról kaphatunk felvilágosítást. A legfontosabb: ha hajtóművünk mellet az **Avarie** piroslik, az motorunk megbetegedését jelenti. Ilyenkor nem tudunk egyebet tenni, mint otthagyni prédájául az ellenségnek. Szerencse a szerencsétlenségben, ha tönkrelövik járművünket, de a motor ép marad. Ekkor siessünk mielőbb valamelyik bázisunkra, itt ugyanis kijavítják hibáinkat és feltöltenek munícióval. Tájékozódás közben néha előfordul, hogy nem akarunk a körbe körbe forgással vesződni, vagy csak egyszerűen menet közben szeretnénk látni a környezetünket. Erre négy gomb biztosít lehetőséget. Ezek az '**F5**'-'**F6**'-'**F7**'-'**F8**' billentyűk. Segítségükkel 90 fokonként tudjuk szemügyre venni a tájat.

Bizonyos esetekben mozgósíthatjuk tüzérségünket is, az '**F9**' billentyű megnyomásával. Ilyenkor — az Artillery/Artillerie funkciónál — ki kell választanunk a célterületet, majd a gomb megnyomásával kiadni a tűzparancsot.

Amennyiben a térképen ki szeretnénk választani valamely járművünket, de az nem akar engedelmeskedni, nézzük meg, nem szerepel-e a harckocsi száma alatt a **Detruit** felirat. Ez ugyanis itt is — mint minden más esetben — a célobjektum, vagy harceszköz megsemmisültségét tudatja velünk. A **Rien** felirattal az egy helyben vesztegelésről szerezhetünk információkat, de ez a felirat szerepel akkor is, ha üzemanyaghiány miatt hagyjuk az ellenséges terület közepén vesztegelni páncélosunkat.

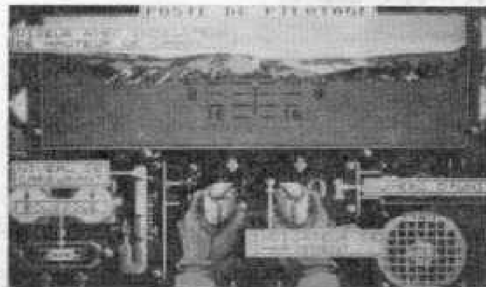
A parancsnokság által kijelölt feladataink kétfélék lehetnek: vagy le kell rombolni különböző objektumokat, vagy elég a bázisuk elfoglalása. Ez utóbbi esetben az elfoglalni kívánt helyen lassan menjünk neki az udvaron, vagy az épitmény mellett álló zászlórúdnak, mire az máris átváltozik saját színeinkre. Bárhogy is oldjuk meg a kiadott feladatot, siessünk vissza a bázisra, hogy kijavíthassák harceszközeinket és újult erővel vághassunk neki az újabb csatározásnak.

Előléptetés, karrier, álláskimentés nem létezik, akárcsak a WOLFPACK-ben. A játékhoz pedig konkrét megoldási menetet adni nem tudunk, inkább egy tipphalmaz következik, csak úgy ömlesztve.



Hasznos tanácsok a játékhoz:

- Soha ne próbáljunk ellőni saját objektumaink felett, mert a program hibájából adódóan, nem érzékel magasságot, tehát szétlövi az első akadályt, ami légvonalban előtte áll.
- Az épületek, és különböző akadályok mögé bújt ellenséget úgy semmisítsük meg, hogy lőtávolon kívül, de messzelátó-távolságon belül kerüljünk a hátába és tiszta területről próbáljuk kilőni még akkor is, ha ez a hadművelet több idővel jár is.
- Ha a játék elején a beállításoknál a folyóknak mélységet adunk, akkor az ellenség olyan támadásai során, amikor hidat is igénybe vesz, álljunk fel a híd túloldalán egyik Sherman-ünkkel, tartsunk célra maximális lőtávolságból a híd közepére. Mivel a híd túl keskeny a manőverezésre, így elég könnyű prédája lehet az ellenséges harckocsicsapat nagyszerű lövészeinknek.
- A dzsipeket próbáljuk úgy irányítani, hogy soha ne legyenek túl közel saját egységeinkhez, mivel itt fokozott veszélynek vannak kitéve. Őket is a páncélokhoz képest maximális „messzelátó-határon" autóztassuk a megfelelő helyre való eljutásig.
- Soha ne haladjunk a harckocsikkal egy csomóban, mert így könnyű lőgyakorlatra biztatnánk az ellenséget.
- Támadás esetén azonnal — késlekedés nélkül — váltsunk át a harcban levőre, mert két-három tiszta találat után már csak a roncsaiban gyönyörködhetünk.
- Automata irányítással soha ne küldjük harckocsijainkat ellenséges objektumok közelébe, mert így nagy eséllyel pályázhatunk a „leggyorsabban elvérző játékos" címre.
- Minden céltárgyat látcsővel vizsgáljunk először meg, mert csak így lehetünk biztosak benne, hogy nem sajátunk-e vélet-lenül a gyanúsnak ítélt objektum. (Ugyanis velünk többször előfordult, hogy elfelejtettük harckocsink irányváltoztatási parancsait, és mivel felénk közelített, automatikusan kilőttük. Mikor nagy mellénnyel ráváltottunk a messzelátóra és meg akartuk csodálni művünket, rá kellett jönnünk, hogy a **Sherman detruit** felirat messze nem mutat olyan jól, mint egy **Tiger detruit**...)
- Sűrűn váltsunk vissza a térképre, mert az ellenség nem csak szemből támad! Sokszor megtörtént, hogy térképről való visszaváltásunk után olyan harckocsink keveredett tűzharcba, aminek közelében nemhogy ellenség, de még szövetséges sem volt. Mire újra odanéztünk, már két ellenséges löveg aprította darabokra, két órás küzdelem árán életben tartott **Sherman**-unkat.
- Épületet csak akkor lőjünk szét, ha muszáj! Nem mindig veszi jó néven a gép, és sajnos néha a támadók saját bázisunk mellett álldogálnak. Ilyenkor a régi shoot'em up-osok hamar szétapritanak mindent az ellenség közelében, arra nem is gondolva, hogy egy megtévesztő hadművelet áldozatai.



Ennyi lett volna az **M4-SHERMAN** rövid ismertetője. A grafika lehetne jobb is **(CGA-n? CoVboy)**, több tereptárgyat is alkothattak volna. A hang kritikán aluli, bár Amigán a zörejek nem sikerültek rosszul. Hogy ennyi negatívuma ellenére miért közöljük? Mert egy normálisan játszható szimulátor, meg egyébként is hiányoltátok a szimulátor-leírásokat a CoV-ban. Hát csak ezért.



The Last Battle *(C64, Amiga, PC)*

A játék **Final Battle** néven is elterjedt... Nos, erről a kis materről prószáltunk összehozni valamit, több mint kevesebb sikerrel. A kerettörténet talán mindenki számára ismerős: Hencidától Boncidáig mink vónánk a legnagyobb hero-k, de a nagy Gaz of Gonosz tőrbecsalt, lemészárolt, felnégyelt, bebörtönzött stb. Most éppen egy börtönben üldögélünk és azon gondolkodunk, hogy is szerezhetnénk vissza megszokott posztunkat...

A program kezelése roppant hálásan lett megoldva, minden a kényelmet szolgálja (legalábbis elsőre úgy tűnik...) Nézzük sorba a dolgokat:

Fent a képernyő legtetején a piros fejlécen látható a **helyiség neve** és vele egyvonalban az eddig elért **teljesítmény** százalékban.

A bal felső sarokban látható az **aktuális hős buksija**. (Később ugyanis többen is leszünk...) Alatta egy kis pajzs látható, ide fér is még három. Ha a fejecskénkre bal gombbal clickelünk egy **inventory**-t kapunk. A nyilakkal scrolloztathatunk előre/hátra, a nyilak melletti két ikon a kilépésre jó. A sor végén levő képek a tárgyak típusaira utalnak: az első a vegyes, a második a fegyver, a harmadik a zárberhelő alkalmatosságok, a negyedik pedig a kaja számára fenntartott ablakokat kapcsolja be.

Ha a fejre a jobb gombbal clickelünk a különböző **fizikai és szellemi épségünket** szemrevételezhetjük, az időt kuksizhatjuk, beszélgethetünk. Ügyeljünk rá, hogy a strength melletti vonal ne nagyon menjen a fele alá!

A kis pajzsoknak kétféle szerepük van. **Váltogathatunk a szereplők közt és beszélgethetünk egymás közt**.

Az első úgy gondoljuk, egyértelmű, de a második se nehéz. Váltsunk arra a krapira, amelyikhez szónokolni akarunk. Vigyük rá a kurzort az arca felett jobbra látható kis pajzsra és a bal gomb nyomvatartása mellett vigyük át a képernyő szimmetrikus üres oldalára. (Oda, ahol azok a szereplők jelennek meg, akikkel találkoztunk...). Ezek után kapcsoljunk a beszélőre, majd a másik fickó arcképén (aki most jobb oldalt van...) nyomjuk meg a jobb gombot. A menüben válasszuk az egymás felé forduló arcokat, és ha az alanynak van valami épkézláb közölnivalója, az az üzenetsorban meg fog jelenni (Ha nincs, az is...) Egyébként így tudunk mindenki mással beszélgetni, csak a "másoknak" nem lesz pajzsa, hanem egyből jobb oldalt jelennek meg.

Menjünk lejjebb. Itt van egy **létra** meg egy **ajtó**. Na vajon mire jók? A létra felett/alatt van egy-egy nyíl az ajtó felett/alatt pedig egy in/out felirat. Ha bármelyik zöld, akkor az az irány bemozogható.

Ezek alatt van a **napszakot** és az **időjárást** jelző kép. Ez egy igen fontos dolog. Ha este lesz akkor pihentessük karaktereket másnap reggelig, hogy a 'morale' a lehető legmagasabb legyen. Az időjárás változása nagyon poénos: Steroffae kint mászkált a mezőn aztán egyszer csak belecsapott egy villám és kinyúvadt!

A kép mellett vannak a **cselekvést befolyásoló ikonok**. A kérdőjel az operate. Itt el kell mondani, hogy egy tárgyat három féle módon használhatunk.

1. Kétszer ráclickelünk (gyorsan...). Ilyenkor ha jó valamire, akkor a szereplő rendeltetésszerűen csinál vele valamit. Érdemes minden képernyőn mindenre ráclickelgetni így sok fontos dologra rájöhetünk...
2. Megnyitjuk az inventory-t, és ott clickelünk kétszer a tárgyra. Így lehet pl. a mellényből gombolyagot csinálni...
3. Megnyitjuk az inventory-t, ráclickelünk a kérdőjelre, aztán a tárgyra, majd arra, amin használni akarjuk.

Kézzel eldobálhatunk tárgyakat, vagy odaadhatjuk valakinek. A **szájjal** ehetünk. Ez fontos, mert az erő folyamatosan csökken. Egy sajátos programhibának köszönhetően a kaja (és a legtöbb tárgy) végtelen számban felvehető. (Csak a teherbírásunk a limit...). Ha egy tárggyal valamit csinálunk, az mindaddig nem tűnik el, amíg valami képernyőmódosító utasítást nem adunk. (Ilyen pl. ha karaktert váltunk.)

Clickeljünk a szájra, aztán a hamira és kész. Ezt elvégezzük vagy tízszer, (addigra csurig is megy az energy...) aztán egyszerűen felvesszük tárgyaink közé. (Folyamatos bal gombbal rávisszük az arcképünkre.). Így jól is laktunk és a hami is megmaradt.

A **kard** a harcolásra jó elsősorban, de később kiderül, hogy jó másra is. Kiválasztjuk az áldozatot, a fegyvert és már folyik is a rombolás.

A **Zzzz** a pihenés. Ha este lett, minden fickónkat 2-szer pihentessük, akkor lesz reggel is meg mas.morale is.

A **zöld pacni** a térkép. Legeslegjobb funkciója az, hogy megkímél minket egy csomó mászkálástól. Vigyük rá a keresztet arra a részre, ahová menni akarunk és válasszuk a legalsó ikont. Szuper!

Az a **rengeteg irány**, mind mozgásra jó. Amelyik zöld, arra lehet menni. Egy csomó pályán csak bizonyos teendők elvégzése után szabadulnak fel irányok, szóval ne adjuk fel, ha nem tudunk valahol továbbmenni.

A **füllel** hallgatózhatunk, nem sok haszna van.

A **szemüveg** egy **examine**. A bal gomb egy általános ismertető (ami néha help-nek is beillik!) a jobb gomb alapos vizsgálat lenne, de a mi verziónkon valahogy nem akar működni. A lenti kis lemez körülötti **kis nyilakkal** az üzenetablakot scrollozhatjuk a **lemez** pedig a I/O menü.

Az ikonok sorrendben *Load fom disk, Save to disk, Load from Ram, Save to Ram (!!!), Restart game, Quit game, Return to game.* Fordítás talán nem szükséges.

Na, ennyi papolás után tán már neki is állhatnánk a játéknak, mert lemegy a nap, mire végzünk.

Kezdetben a cellánkban unatkozunk, amikor egyszer csak az az ötletünk támad, hogy jó lenne kijutni ebből az igénytelen helyiségből. Hát, van itt minden mi, szem szájnak ingere. Túrkálhatunk a homokban, rázhatjuk a láncokat a falon, pancsolhatunk a vízben, tologathatjuk a kavicsokat, de valahogy egyik sem vezet különösebb eredményre. Van itt néhány üvegszilánk (**PIECES OF GLASS**) amit magunkhoz is veszünk. Ezek után fordítsuk figyelmünket a fapadunk felé. A program szerint igen ócska és nélkülöz minden kényelmet. Hm! Próbáljuk lomtalanítani. Az nem sikerül, viszont kiügyeskedtük hogy a rács alá kerüljön. Nini, mehetünk felfele.

Nem túl biztató a helyszín, de majd csak kiérünk innen is. Két click a rácson és már mászhatunk is tovább. (kíváncsibb játékosok elkezdhetnek hosszasan kotorászni a terepen, majd újrakezdhetik a játékot.)

Innen trappoljunk tovább észak felé és ott nyissuk ki a rácsot. (Van még aki nem tudja, hogyan kell?) Tovább északnak. Egy csusszanás, egy koppanás, egy ordítás és már lent is vagyunk. Itt összefutunk **Jerub**bal, aki tudvalevőleg egy pap, és szerencsétlenebb sorsú társával. (Arra, hogy ez egy őr lenne, gondolni se merünk.) Egyelőre ne nagyon foglalkozzunk velük, inkább tekerjünk tovább délnek. Kocogjunk el egész a sarokig. Itt gyorsan keletnek és máris egy faajtó előtt állunk. Csukva van. Nyissunk be, és ha eddig nagyon gyorsak voltunk, még életben találjuk kedvenc barátainkat — egy rosszarcú humanoiddal együtt. Itt biztonság kedvéért mentsünk egy állást a RAM-ba aztán gyerünk.

Clickeljünk a kardra, a humanoidra, aztán a lábra. A megjelenő képen várjunk vagy 5 sec-et aztán click a 2 arcon. Ha szerencsénk van, akkor a humanoid elejti a kését vagy meghal és ittmaradnak a csontjai. Ha nincs szerencsénk elfüstöl, és akkor tölthetjük az állást. Ha megvan a kés és a fickó is halott, visszavehetünk a tempóból. Lehet lefelé menni. Menjünk, aztán töltsük vissza a legutóbbi állást. Így jár, aki kötél nélkül gödrökbe ugrál. (Pedig korlát is volt!) Fordítsuk figyelmünket inkább raboskodó barátainkra. Férfiak lévén természetesen a nőneműn kezdjük a dolgot. Egy kötéllel van összeragadva, ami úgy néz ki hogy egy csomótűrő dáma, mert nem bírjuk leszedni róla. Na elő azt a kést és már miénk is a leány. (Gy.k.: — 1 click a kardon, egy click a késen, egy click a kötélen. A kötélen és NEM A NŐN!)

Ja, itt jut eszünkbe, hogy a hullákban, meg fiókokban stb. a jobb egérgombbal tudunk nézelődni.

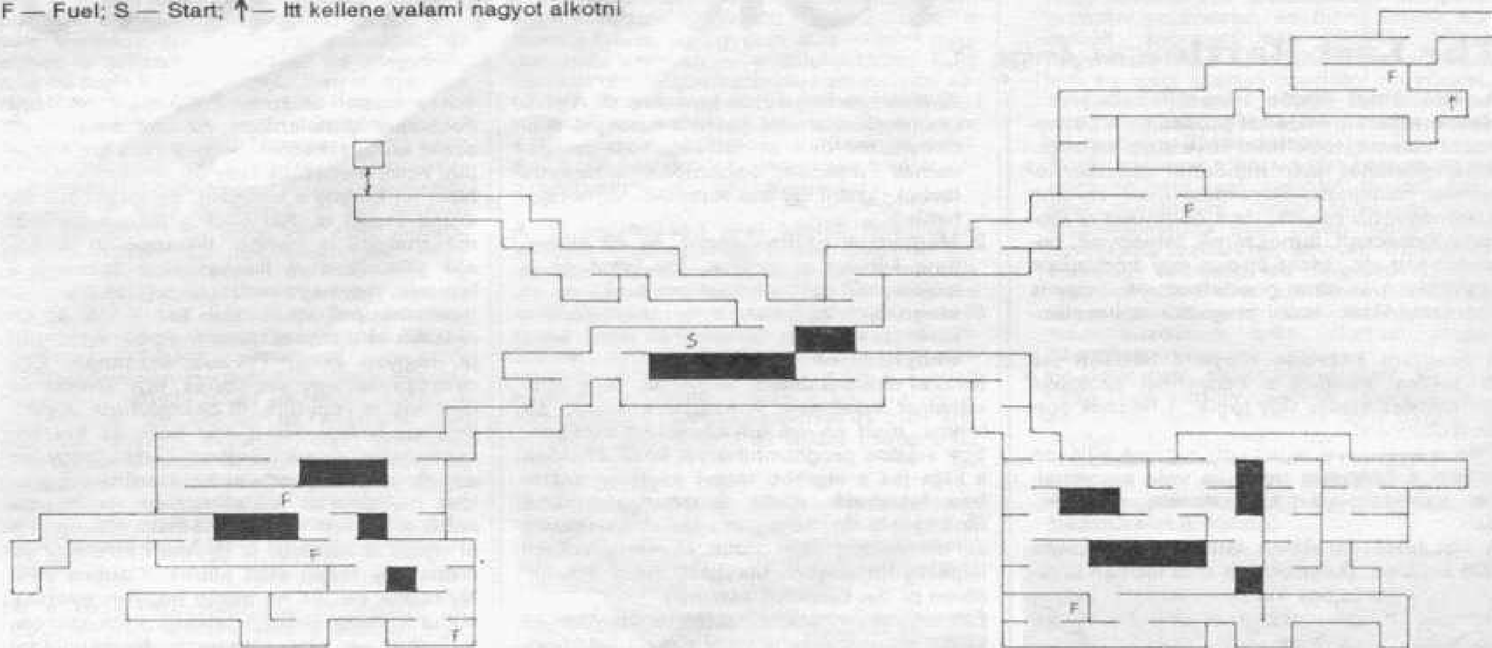
A másik egyén himnemű, és **Pagan** névre hallgat. Akár itt is hagyhatnánk, de azért győz a szolidaritás (na meg persze kéne az a 100% is a játék végére). Szóval kiszabadítjuk 2 click ott, ahol a prg. a keze mellett (jobb kéz nekünk) azt mondja *CHAIN COVERED IN A RUST*, és a fickó már vigyorogva áll is közénk. Nocsak, 3 pajzs már meg is van, csak nem lesz még a végén itt valami?!

• Jo(h)nny

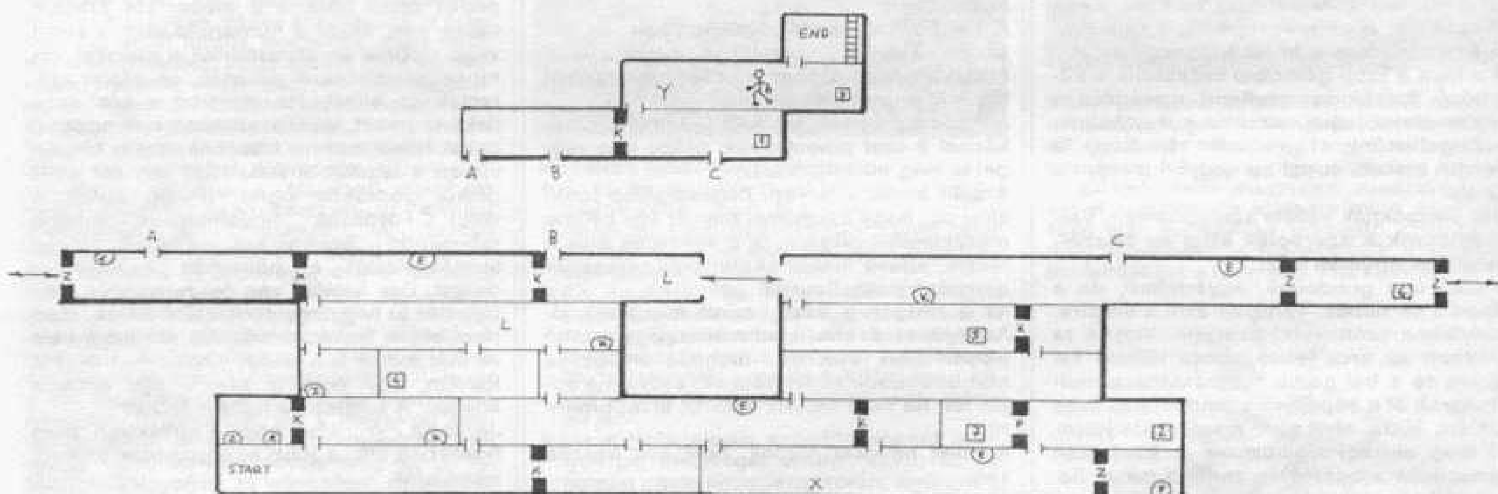


MANDROID *(64, Amiga)* — Creators: Blue Jaguar Studio, Eger

F — Fuel; S — Start; ↑— Itt kellene valami nagyot alkotni

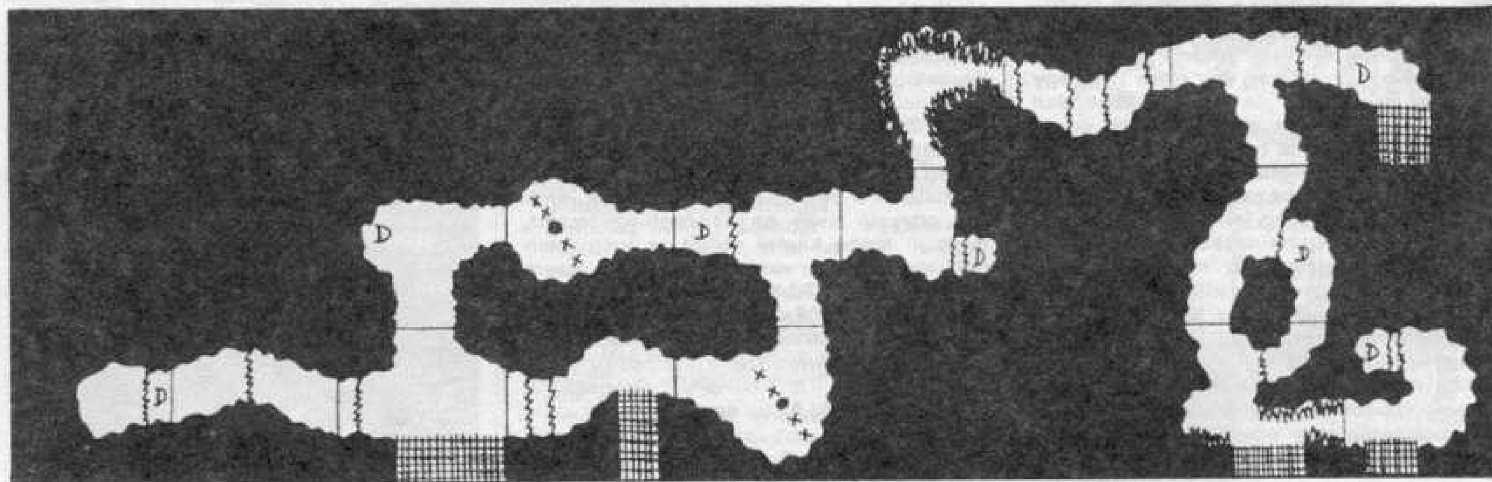


KENDO WARRIOR *(64, Amiga)* — Creator: Varga Viktor, Miskolc



TEENAGE M. HERO TURTLES *(64, Amiga)* — Creator: Surányi Zoltán, Hódmezővásárhely

Víz alatti labirintus pályája: D — dinamit; ⌇ — Elektromos kapu



AdvenTour



BREKK! *(C64)*

Előljáróban csak annyit, hogy a program népes szerzőgárdája — szinte hihetetlen, de — megegyezik azzal a személlyel, akinek az *Alvilág Ura* is elvetemült lelkén szárad (valami ócska lamer — minek él az ilyen?), és a most ismertetésre kerülő software-termék megjelenését mintegy másfél éves fejlesztői munka előzte meg (annyi idő alatt tanult meg programozni a szerencsétlen). Ez volt az egyik első programja a lamer kenyérpusztítónak (az ezelőttiek is hasonló színvonalat képviseltek...), és ebből kifolyólag meg kell említeni, hogy a hihetetlenül fantáziadús cím, a mindenki által jól ismert mesebeli Bufo Bufo-ra utal, mely ezúttal — a sablonos mesetörténetekkel drámai ellentétben — egy nőnemű királyfi, azaz egy királylány személyét, bocsánat: karakterét rejti magába (ha hinni lehet a szóbeszédnek, akkor a Bard's TI. 3. egyik wizardja varázsolta BKV). E rövid kis bevezető után mindjárt ugorjunk is bele a dolog kellős számtani szélébe, gy.k. képzeljünk a játék mellé egy vaskos kézikönyvet, és kövessük az útmutatóját: játsszuk végig a játékot! Előre figyelmeztetünk mindenkit, hogy nem árt, ha maga mellé készít némi hideg élelmet, mert egy nem mindennapi, bonyolult galandjátékról van szó. Aki az eddigi információk birtokában egyedül látna neki a gordiuszi csomóhoz hasonló rejtály kibogozásának, az nem is tudjuk, miért olvasta el idáig, akit pedig egyáltalán még érdekel az egész (van még itt olyan?), annak azt javasoljuk, hogy kezdő lépésként próbálkozzon azzal, hogy: OLVASD FELIRATOT, NYISD KAPUT, K, FOGD KÖNYVET, NY, NY, NY, L, F, F, K, K, F, FOGD ALMÁT, L, K, K, K, L, NY, D, K, L, FOGD KULCSOT, K, FOGD VARÁZSGÖMBÖT, F, K, K, K, K, F, F, FOGD PÉNZT, D, F, L, NY, L, L, L, É, D, FOGD KULACSOT, É, É, É, É, É, É, É, NY, NY, OLVASD FELIRATOT, NYISD KAPUT, NY, DOBD PÉNZT, D, NY, NY, NY, NY, NY, NY, OLVASD SZÖVEGET, MONDD JÓBARÁT (itt jegyezzük meg: nem volt szép dolog egy *Tolkien* nevű úriember részéről, hogy valamelyik — hatalmasat bukott — ponyvaregényében felhasználta ezt — az ebből a játékprogramból származó — ötletet), NY, VIZSGÁLD BÉKÁT... És itt csődört mondott minden tudomány, tehát jöhet a szokásos púder: az utolsó lépés kitalálását a kedves Olvasóra bízzuk (nem ajánlott pl. földhözvágni a balsorsú hölgyet...). A végére hagytuk a szokásos kiértékelést: a **BREKKK!** nagyszerű. Messziről bűzlik ugyan róla, hogy Amiga-átirat, tekintve, hogy mindennemű grafika, zene és ékezetes karakterkészlet használatát teljes mértékben nélkülözi, de azért kellemes felüdülést nyújthat a ZX-81-hez szokott adventure-rajongóknak. Akikben viszont van egy kis jóérzés, az messziről elkerüli ezt a förmedvényt. **Szép volt Robi!**

QUEST FOR THE BEST 2. *(C64)*

Ez is egy magyar nyelvű szöveges kalandjáték. Az 1. rész hibásan lett írva **(vagy törve? CoVboy)**. Az elterjedt verzió nem sok szót ért meg, de ahhoz is tudok egy kezdőlépést adni (Észak; Használ; Pisztoly (=return). A karakterkészlet is igencsak el lett CURE-va...

A 2. rész a szerzők állításának +felelően 100x jobb. Jó a KHAR-készlet, van zene (DEMOK-ból rippelve), képek azok nincsenek, de az elsőben sem voltak. (Legfeljebb csak 6 db, de nem találkoztam velük). SAVE/LOAD.

A játék célja +nyerni az őrültek próbáját (vagy valami ilyesmi). Ehhez 4 korban kell küldetést (?) teljesítenünk. 1 pálya után a következőre csak az időkoordináták beállításával mehetünk. A másodiké 65-84, a harmadiké 73-21 (?) az utolsóét sajnos nem tudom.

Most kivételesen két pályát írok le, kedvcsinálónak ez is +teszi.

ŐSKOR

Észak, nyugat, felvesz kőbalta, vizsgál fa, húz dárdahegy (11), vissza a starthelyre s onnan Kelet. Itt a folyó. Mivel az erőnk lépésenként 1-gyel csökken, itt az Iszik parancccsal nő 10-zel. Úszik, használ kőbalta, csak egy döglött medve van itt. Dél, úszik, viszgál fal, észak, ad dárdahegy ősember (25%) és kaptunk egy talizmánt. Menjünk a barlang elé és Észak, Mutat talizmán (44%). Még ne menjünk NY-ra, hanem vissza a völgybe. Újabban itt leledzik egy titokzatos készülék: Felvesz készülék (63%), vizsgál készülék. Most mehetünk a Mammuthoz. Nyom gomb, nyugat, észak, segítség, rajzol fal (84%)! Felvesz távirányító, ezt így kell beírni! Gyerünk a tóhoz. Bekapcsol távirányító (93%), Használ távirányító (100%). Már csak 1 lépés van: VÁR.

ÓKOR

A Nílus nem éppen kellemes tartózkodási hely a krokodilok miatt. De azért ténykedhetünk. Fog Hal, ha nem sikerült, akor Fog Hal, úszik. 2x kelet, dél, nyugat. Itt a rabszolga. Vizsgál vaságy, felvesz szobor (12%), Beszél rabszolga, Ad hal rabszolga (24%). Menjünk Kelopátrához és adjunk neki mindent. Jutalmunk egy kulcs, egy papirusz és 50%, 2xKelet, mutat papirusz (64%), viszgál szfinx, mászik szfinx, felvesz pergament (68%), mászik föld. Vissza a rabszolgához. Nyit ajtó kulcs, dél, felvesz térkép (84%), észak, 2xkelet, beszél ember, mutat... ember...

Adjunk ki folyamatosan Segítség parancsokat. Akinek az elején SYNTAX ERROR...-ral leáll és le tudja szedni a védelmet (Listavédelem) az túrkálhat benne. Akinek nem hibás, az próbálja + kinyitni a térképet, majd használni a piramisban. És járjunk el a pergament szerint!

● **PAPP ATTILA, Vác**

SÁRKÁNYKIRÁLY *(C64)*

Mivel úgyis odavagytok az őskori játékokért, egy 1000 éves, de szuper program leírását küldjük el. Nem csigázlak benneteket tovább, címe: Sárkánykirály. Indítás után a szokásos handabanda, üdvözlés stb. Gombnyomás után értékes információhoz jutunk: egy nagyon régi, félemeletes ház előtt állunk, de félünk (elvileg). Felvehetünk egy két dolgot, de inkább menjünk be a házba (Csengess), (mássz be az ajtón). Az előszobában vagyunk, a csapóajtón ne is próbáljunk lemászni, gyerünk keletre (K). Jé, az ebédlő! Ebédet nem kapunk, tehát kelet. A hallba érkeztünk, ahol a jó öreg drakula már vár minket. Elszórakozhatunk vele, (Üsd Drakulát), (Rúgd Drakulát), (Edd meg Drakulát) ezután gyerünk délre (D) Aha a társalgó! (Vizsgáld meg az asztalt). Találtunk valamit! Miután beírtuk, hogy (Újra) megtudjuk hogy a valami kártya. (Fogd kártya). Játszani kellene! (Kártyázz az öreggel) Hálából az öreg sok homályos dologról felvilágosítást ad. Ezután kelet. Ó, egy festmény! Műélvezet helyett másszunk át rajta. (V festmény), (Mássz festmény) kilométeres zuhanás után egy kifosztott teremben találjuk magunkat. A változatosság kedvéért kelet. Vegyük fel a vasrudat, (Fogd vasrud) és menjünk vissza nyugatra (N) majd észak. (É) Pihenjünk egy kicsit. (Ülj le a szőnyegre) Hoppá, repülünk: egyenesen a fürdőszobába. Itt vegyük fel a kalapácsot, (Fogd kalapács) és törjük be vele az ablakot. (Törd ki az ablakot) Ideje odébbálni. (Mássz ki az ablakon) Ebben a kopár udvarban semmi jót nem lehet csinálni, úgyhogy gyerünk keletre. Itt vegyük fel az egeret, (Fogd egér) és menjünk tovább. (K) Tegyük magunkévá a fakeresztet, (Fogd fakereszt) és menjünk északra. Ááá, itt valaki hóhért játszik! Mivel ha fojtogatnak nem kapunk levegőt, pár perc múlva leáll a keringés meg a szívműködés, és klinikai halottá nyilvánítanak minket. De jó vicc volt, kezdhetjük elölről! Most menjünk észak helyett inkább nyugatra, majd megint nyugatra. Másszunk vissza az ablakon, (Mássz ki az ablakon) innen délre, majd megint délre. Drakula nem a legjobb társalkodó, úgyhogy próbáljunk lelépni keletre. Ha felvettük a keresztet sikerülni fog, ha nem, Drakula visszalök. Vegyük fel a nyakörvet, (Fogd nyakörv) és próbáljuk fel. (Visel nyakörv) Ezután észak. Ezt hogy csináltuk, a fürdőszobában vagyunk! A már ismert módon másszunk át az ablakon, és fel a tűzlétrán. Ne hagyjuk éhenveszni a cicust, (Etesd meg az egeret a macskával) menjünk északra, majd másszunk le az erkélyre. (Mássz le az erkélyre) most menjünk keletre. Ó, egy hölgy! Malackodhatunk egy kicsit, (Dugd hölgy) (Smárold hölgy), (Feküdj rá a hölgyre) stb. Ha megvizsgáljuk (V hölgy) rájövünk, hogy halott, úgyhogy hagyjuk magára, de előbb vegyük fel az azbesztruhát. (Fogd azbesztruha) Ha megvan, vissza a kezdetekhez, menjünk vissza a csapóajtóhoz. (N), (D), (D), (L) = le, (Mássz ki az ablakon) (D), (D), (N), (N). Sajnos a csapóajtó zárva van, de nem baj. (Feszítsd fel a csapóajtót a vasrúddal) Kinyílt! Öltsük magunkra az azbesztruhát. (Visel azbesztruha) és másszunk le. (Mássz le a csapóajtón) Itt a sárkánykirály, és tüzet okád ránk (hát nem aranyos?) Itt látjuk barátunkat is, akit ki kellene szabadítani. Mivel szerencsétlen meg van kötözve, oldozzuk el: (Oldozd férfi) Ezután már csak gratuláció következik, és egy még jobb folytatás. Nos, ennyi volt!

• NUCLEALSOFT, Karácsond

SECRET OF THE SILVER BLADES *(64, Amiga, PC)*

Szóval van egy-két változás:

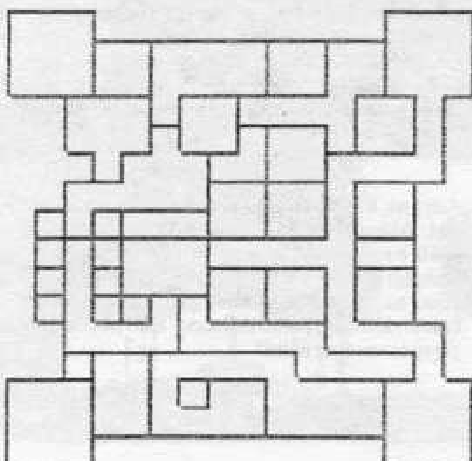
Mage spells:

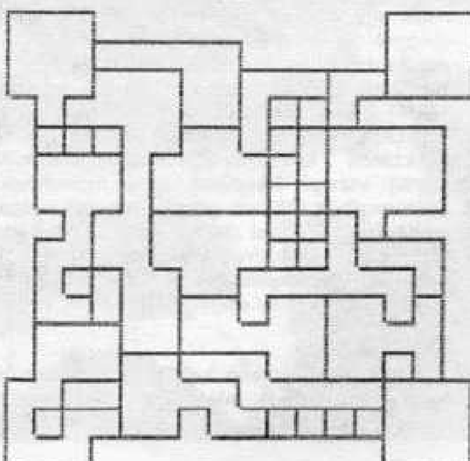
- **Stone to flesh**: kővé vált karakter meggyógyítása. Fontos!
- **Mass invisibility**: láthatatlanság 3-szor 3-mas területen.
- **Globe of invulnerablity**: minor globe part 2.
- **Power word stun**: a célpont ezután nem támad.
- **Delayed blast fireball**: ez egy időzített tűzlabda.
- **Disintergrate**: támadó varázslat.

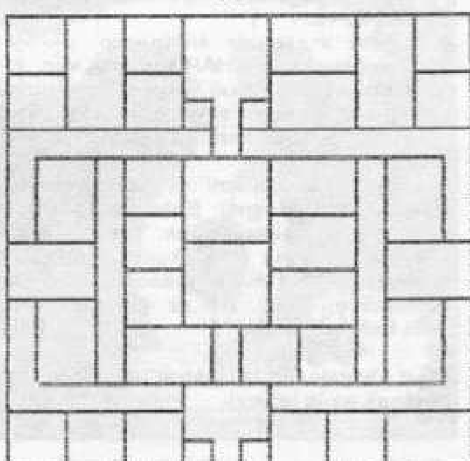
Ezek most csupa level 6-7-es varázslatok! A program túl jó lett, a játékállást a COK-ból be lehet tölteni az SSB-ben, ha átírjuk a filenevet. A játék elején kapunk pár mágikus tárgyat, becsüljük meg őket. Ezután irány a *hall of training*, ugyanis a program hibája miatt megnövelhetjük pár levelünket. Ezután egy séta az *armoury*-ba, memorizálni a varázslatokat, és go! A *mayor* azt tanácsolta, nézzünk be *Marcus*-hoz, a mágushoz, de ezt a tour-t hagyjuk későbbre. Inkább menjünk a teleporthoz, és lépjünk bele. Most kezdjünk el mászkálni, amig pár mágusba és papba nem akadunk. Mészároljuk le őket (célszerű külön-külön), mindkét csapat itthagy nekünk pár mágikus tárgyat. Ezután menjünk el a *Well*-hez. Közben néhány vörös sárkány fog minket boldogítani. A szerzett *loo gem*-et rögtön adjuk oda a *Well*-nek, mire elmondja, hogy a következő kincset egy kisebb vörös sárkány védi a bányában. A bánya természetesen egy hatalmas dungeon. A sárkány (aki még véletlenül sem kisebb, mint a másik) az 5,48-as koordinátán található. Van nála néhány használható dolog (*cloak of displacement, ring of invisibility*), valamint egy amulett. Most irány a város, ahol beugrunk *Marcus*-hoz egy kis csevegésre. A tstőrei nem nagyon örülnek ennek, és megpróbálnak lerázni, de mi ne hagyjuk ezt. *Marcus* testőrei csupa *BC LORD*, tehát dobjunk be közéjük egy *fireball*-t. Ezután irány a jobb oldali ajtó (a bal oldaliban nagyon gyenge ellenfél van, aki akarja 4000 ex. pointért lemészárolhatja őket.), ahol megjelenik *Marcus*, közli, hogy ostobaság volt idejönni stb. — aztán biztos, ami biztos, lelép. De azért itthagyott nekünk pár *FIRE GIANT*-ot, *MEDUSA*-t, és még egy-két kedves lényt. A *MEDUSA*-ba eresszünk bele egy *magic missile*-t, de mindenképpen nyírjuk ki az első körben. (Ha véletlenül sikerülne kővé változtatnia valamelyik emberünket, a templomban meggyógyítják.) A harc után talált pénzt, mágikus tárgyat ne hagyjuk itt, tegyük el. Kifelé menet vásárolhatunk negyedáron *scroll*-okat, de jobb, ha tartogatunk egy kis pénzt. Ezen apró dolog elsimítása után irány a *vault*, ahol előbb némi információt kapunk a *Fekete Kör* szekta tagjairól, majd a *Well* elmeséli nekünk, hogy az amulettel, amit a sárkány itthagyott nekünk, nagyszerűen meg lehet találni a kulcsokat, amelyek a nagy kaput nyitják. A nagy kapu a bánya 83,9-es koordinátáján található, és be van fagyva. Szóval eddig tartott a segedelem. Ja, a 24,38-as koordinátán található néhány szektatag, ergo mágikus tárgy.

• PÖLÖSKEI ANDRÁS & OROSZ FERENC, Budapest

DEATH KNIGHTS OF KRYNN *(64, Amiga, PC)* — A térképek folytatása (CoV 29/30)

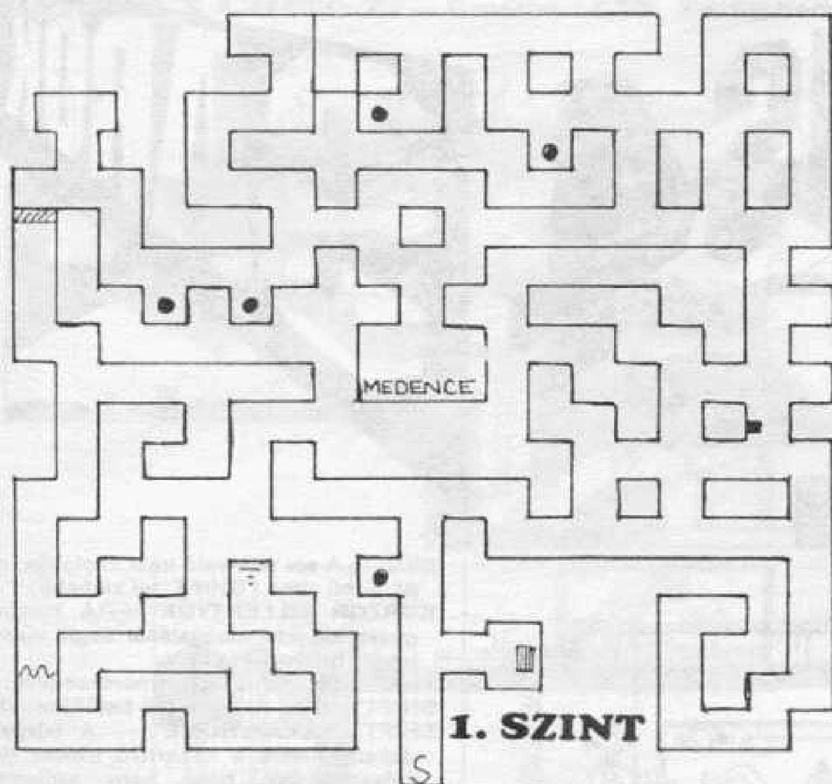


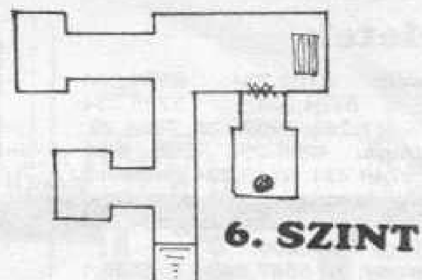


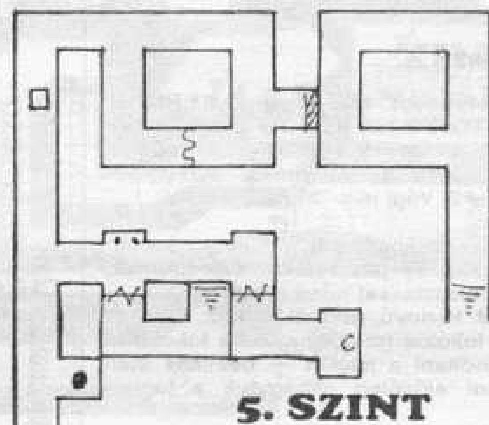


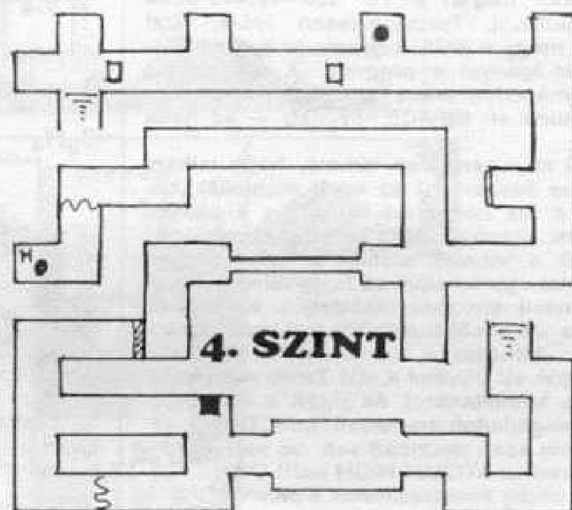
...folytatás a 12. oldalról

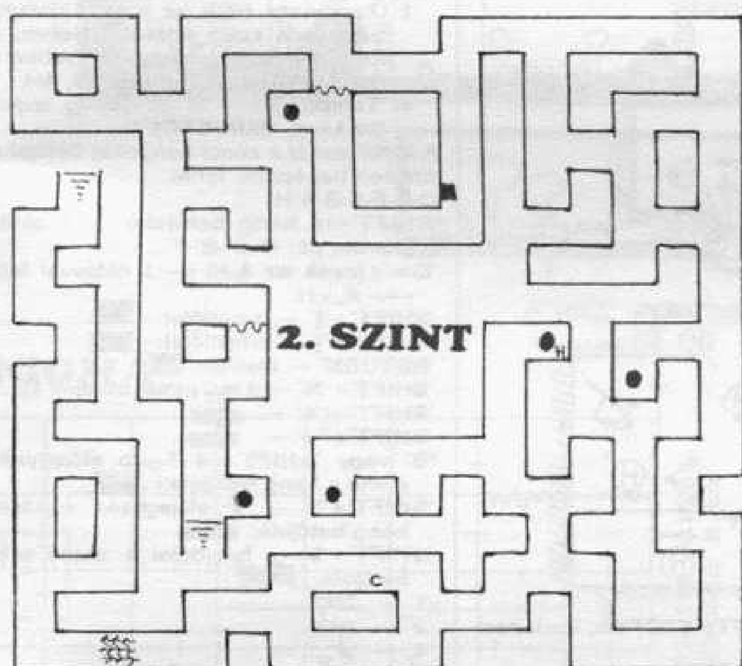
PIRAMIS

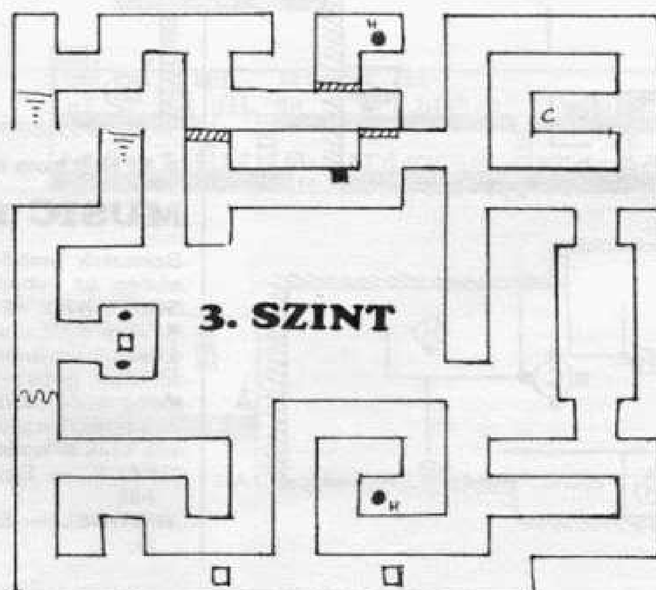












■ - Gerenda
C - Csempe
∩∩ - Zsinór
□ - Lépőkő
● - Szobor
Lépcső
S - Start
Üveg, vagy tükör
H - Hangvilla
Szén
Titkos ajtó (kép mögött)
Titkos ajtó (mérleg mellett)

Örökéletek

Extra Airwolf: 8103,234: 8104,234: 8105,234: 5724,234: 5725,234: 5726,234: 9411,255: 7953,128: 7954,39.
King of Kings: 4295,255 (255 élet): 9747,234: 9748,234: 9749,234 (örökélet): 4308,x (pálya száma).
Stellar Wars: 9833,234: 9834,234: 9835,234 vagy 9833,238.
Pokoli torony: 5587,240: 5588,1: 13493,96: 13515,96 majd MONITOR —> G3680.

PLUS4 SAROK

ATOMIX

Helló everybody! Már megint **KERI®** a **SOFTY-STOFY®**-tól! Közhírré tétetik, jön az **ATOMIX** c. program ismertetője. Készült az úr 1990. évében. Irányítása: JOY(0) in PORT (0) #2. Vágj rá a '**SPACE**'-re!

Funkciók:

- Egy/két játékos (két játékos esetén ugyanazon (!) játszmában szerepelnek, időbeli elosztással mind a ketten);
- Fokozat: könnyű, normál, nehéz;
- Kezdő fokozat (mindig azzal a fokozattal lehet indítani a játékot — beállítás után —, ahol előzőleg otthagytuk a fogunkat...);

STARRRTTTT!!! (YEAH!!!)

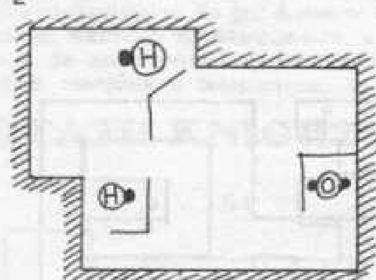
Az első pályán a víz szerkezetét kéne összeállítani. Természetesen időre. Sőt! Vérre megy a játék! Ugyanis jó helyzetfelismerést igényel e program. A megmaradt időt (másodperceket), mint BONUS-t könyvelhetünk el. (SPACE=szünet) — ez néha kell...

A bal alsó sarokban látható, hogy miként kellene összerakni az adott atomokat. Miután a kis négyzetet rávittük a kiszemelt atomra, nyomjuk meg a 'TŰZ'-gombot, és vigyük a 'vibráló' atomot a kívánt helyre. Mindezt úgy érhetjük el, hogy falnak, illetve egy másik atomnak ütköztetjük. Kezdetben nehéz, de később már 'tök ari' lesz játszani vele... Mindezt a szerveskémia területén követjük el. (Kivétel a víz) Tehát reszkessenek a kémiatanárok és jöjjön a csodálatosan megalkotott mestermű, az ATOMIX!

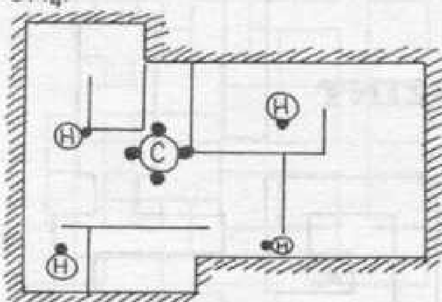
U.i.: Ha szép játszmád volt, be kell írnod a neved az ATOMIX HIGH-ba!!! OK?

Most pedig következzenek a pályák:

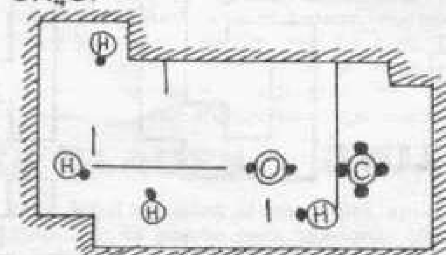
H_2O:



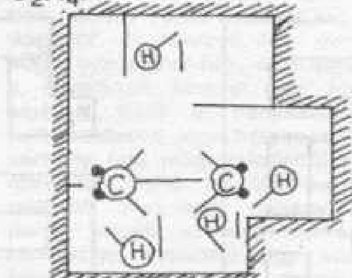
CH_4:



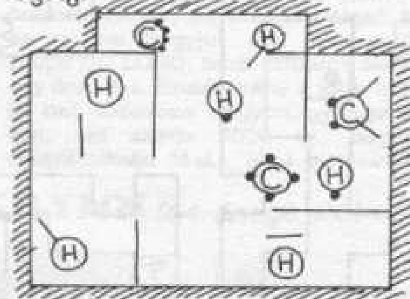
CH_4O:



C_2H_4:



C_3H_6:



- **KERI® from SOFTY-STOFY®**, Budapest

MUSIC 16

Sziasztok emberők! Íme, itt vagyok újra, ebben az évben többször is színre lép a **SOFTY-STOFY®** cég égi küldötte; **KERI®**!!! Most egy zeneszerkesztőt ajánlok a tisztelt közönség figyelmébe.

Mindkét gépen fut (C16, +4), ezért lehetőség nyílik arra, hogy programok soraiba is beilleszthessük a mi kis zenénket. Lássuk csak először is a funkcióbillentyűket:

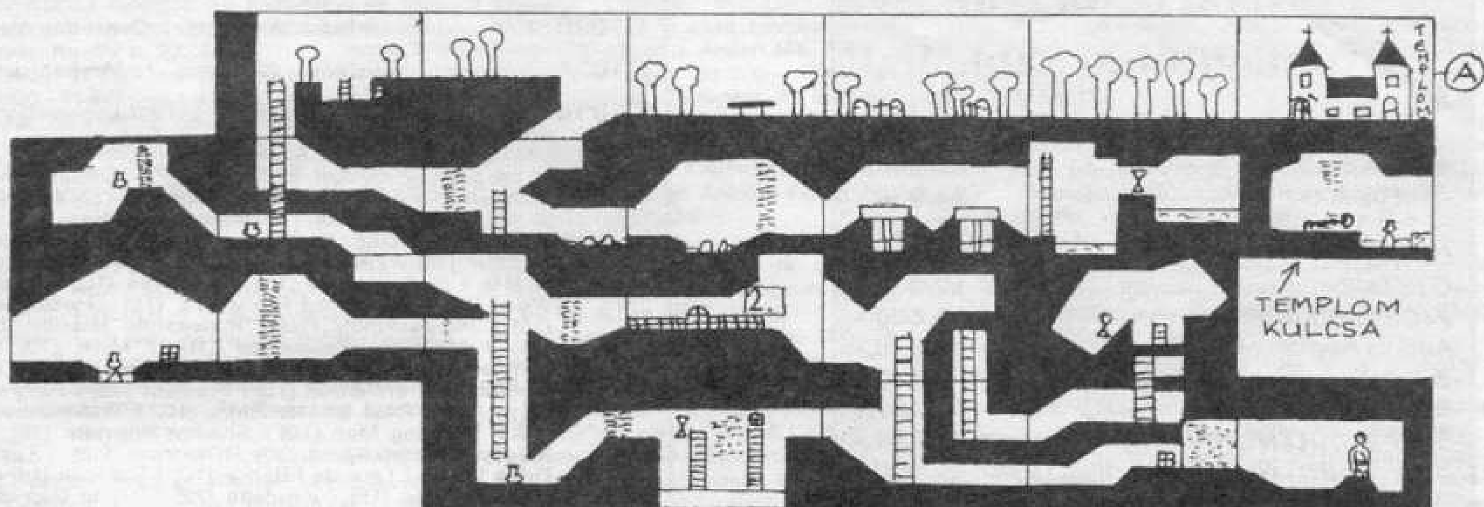
'**SPACE**' — Egy szóköz előre a kottaírásnál;
'**INST/DEL**' — Egy szóköz törlése visszafelé;
'**ESC**' — A sor felé való írást szolgálja, mint pl. a mű címe ('**SHIFT**'-tel kisbetű);
'**KURZOR BILLENTYŰK**' — A kurzor-jel gyors ide-oda mozgatását segíti vízszintesen, illetve soronként;
'**SHIFT**'+'**S**' — A darab lementése (I/N);
'**SHIFT**'+'**L**' — Korábbi mű betöltése (I/N);
'**SHIFT**'+'**CLEAR/HOME**' — A lejegyzett dallam, illetve a képernyő törlése (I/N), választhatunk, hogy hány szólamban szeretnénk komponálni (1,2), továbbá kiválaszthatjuk a szólam kulcsát is (G,F).
'**SHIFT**'+'**RETURN**' — Fordítás —> ütemellenőrzés (I/N):
I: Ütemhossz (x/y); az x és y paraméter bármilyen szám értékét felveheti, attól függően, hogy milyen ritmusban szeretnénk játszani. Pl.: 1/8, 3/4, 4/4...
N: Tempó (+/—) = 57-150-ig terjedhet (ha kész, '**RUN/STOP**'!)

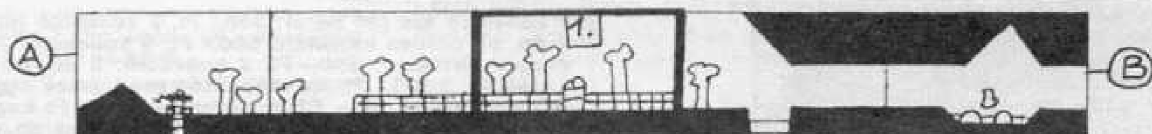
A kottaírásnál a zenei hangokat betűjel szerint kell begépelni, tehát:
C-D-E-F-G-A-H
'**SHIFT**'+(**a hang betűjele**) — 1 oktávval feljebb, pl.: C'-D'-E'-F'...
'**C=**'+(**csak az A,H**) — 1 oktávval lejjebb —> A, - H,
'**SHIFT**'+'**[**' — ismétlőjel:
'**SHIFT**'+'**]**' — ismétlőjel:
'**RETURN**' — ütemjel:
'**SHIFT**'+'**N**' — a mű címét írhatjuk ki;
'**SHIFT**'+'**+**' —
'**SHIFT**'+'**—**' —
'**B**' vagy '**SHIFT**'+'**4**' — b előjegyzés + utána a hang betűjele:
'**SHIFT**'+'**3**' — # előjegyzés + utána a hang betűjele:
'**SHIFT**'+'**5**' — feloldójel + utána a hang betűjele:
'**1**' —
'**2**' —
'**4**' —
'**6**' —
'**8**' —

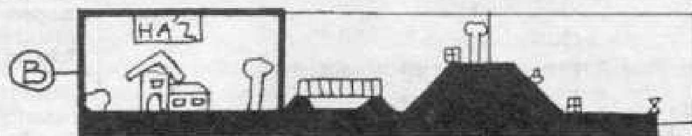
Ennyi lett volna a program ismertetése. Elején *Bach* zenéjét élvezhetjük, de ha egy kicsit megerőltetjük magunkat, akkor már szinte a *KRAFTWERK*-hez hasonló zenét is produkálhatunk (**De láma! CoVboy**). Hát nem csodálatos? Már csak egy a bökkenő: el is kellene indítani a masinát, hogy nyögdécseljen is valamit (pl. *Depeche Mode* számot), de ez — sajnálatos módon — még nekem sem sikerült... Ezt bízzuk a jövő nemzedékére!!! Hát ennyit mára, bye-bye mindenkinek:

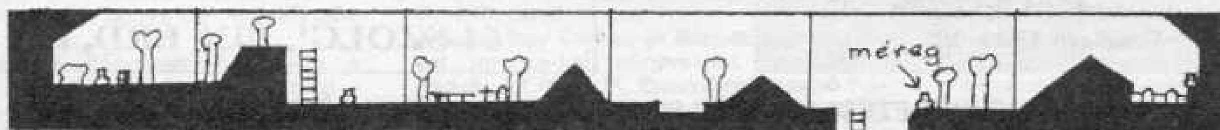
- **KERI® from SOFTY-STOFY®**, Budapest

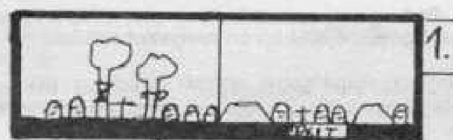
Magician's Curse 2. — Creator: LCT®, Kazincbarcika



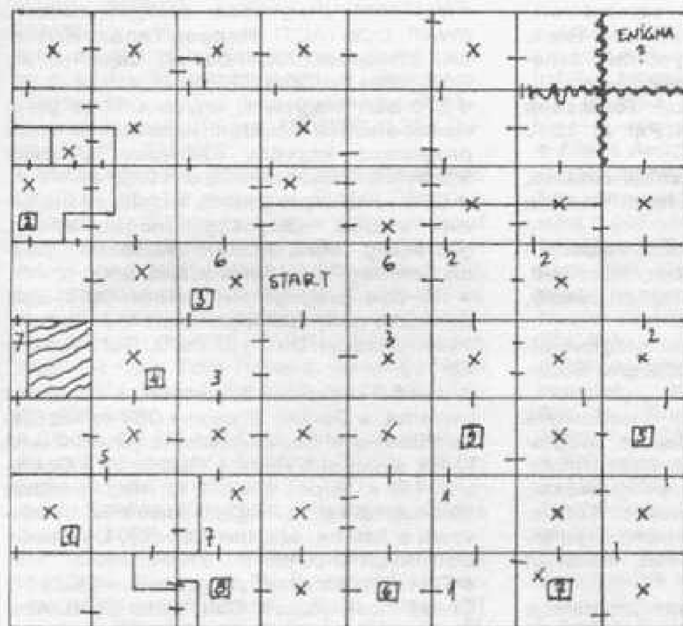


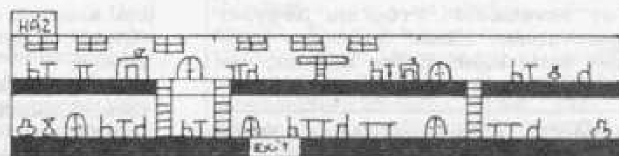


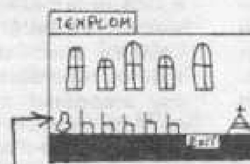




ENIGMA







APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

---

64 software

64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

- Szuper C64 programok 3M-es lemezen! Leírással! 20,- Ft-os bélyeggel színvonalas listát küldök. **Boros Attila**, Hajdúszoboszló, Hősök tere 21. 4200
- C64 kazettára keresem a következő programokat: Fighter Bomber, Pirates, Dragonwars, King's Bounty, Neuromancer, Stealth Fighter, Street Rod, Carmen Sandiego, Iron Lord, Sunny Shine, Dizzy 1-2-3, Stormbringer, Spellbound, Heatseeker, Times of Lore, Alvilág Ura. **Balázs Zsolt**, Bázakerettye, Dózsa Gy. út 19. 8887
- Mimdenféle C64 programot cserélek lemezen és kazettán (u.t.). Minden levélre válaszolok. Címem: **Rákos Csaba**, Hajdúbőszörmény, Hunyadi I. krt. 14. 4220
- C64-es programok eladása, cseréje lemezen, kazettán. Precíz, gyors lebonyolítással. **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u. 14. 7625, Tel.: (06-72) 30-103.
- C64! Programeladás kazettán! Válaszborítékért lista! **Zics Viktor**, Székesfehérvár, Esze Tamás utca 1. 8000. Tel.: (06-22) 313-752
- Ha megvan neked a Micro- sorozat valamelyik része (-Bass, -Rythm, -Disco, -Rock, -Tuned, -Latin), vagy valamilyen más zeneszerkesztő (esetleg beszélőprogram!!!), írjál azonnal, nem jársz rosszul. **Tomacsek Kristóf**, Szentendre, Vasvári Pál út 15/A. 2000
- C64-re kazettás játékprogramok eladása, olcsón! **Huszti Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800
- C64-re játékprogramok eladók! Válaszborítékért lista! Cím: **Büki Zoltán**, Körmend, Nemes L.u. 9. 9900, vagy **Hajnal László**, Körmend, Bartók ltp. 15. 9900
- C64-re lemezen 5000 szuper program eladó 65,- Ft/db. áron. **Gold Software**, Budapest, XX. Maros u. 98. 1204
- 64-es sporttársak! Kaptam karácsonyra egy alapgépet magnóval. Sajnos programom és pénzem kevés. Segítsetek! Ügyességi-, logikai-, sport-, oktatóprogramokat, szakirodalmat, leírásokat keresek. Természetesen kazettát küldök, postaköltséget állom. **Kádár Adrienn**, Debrecen, István út 35. III/10. 4031
- C64-es, Plus/4, C16 szuperprogramok olcsón eladók kazettán és lemezen. Írjatok! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500
- Veszek: Időrégész 2, Alvilág ura, Gálya, Bosszú (lehetőleg eredeti verzió), és egyéb szöveges magyar nyelvű kalandjátékokat. Cím: **Gazda Zoltán**, Kaposvár, Kunffy u. 27. 7400
- Yo! C64 programok cseréje, eladása. SWAP CONTACT! **Rapper/Tanos Krisztián**, Budapest, XX. Kossuth Lajos u. 36. V/59. 1204 — ISCH CREW —
- 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatai. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u. 19. 8749
- C64-es sikerprogramok kazettán és lemezen eladók. Olcsóság, megbízhatóság, gyorsaság. Mindenkinek válaszolok! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500
- Ha C64 program kell, akkor SU-VI-Soft! Bennünk nem csalódsz! Cím: **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u. 10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113
- Játékoskedvelők! Szeretném a Flintstone családot, a Double Dragon-t C64-re kazettára. Esetleg a Super Mario is jöhet. Cserét tudok ajánlani a Rambo Part II. és a Cobrából. Ha a Super Mario-t is meg tudnátok küldeni, akkor a Nightbreed-et is beleveszem a listába. **Marton Sándor**, Debrecen, Borbíró tér 8. IX/65.
- C64-re, lemezre programok: Elvira II, Chuck Rock eladók. Cím: **Bitto Zsolt**, Abaújszántó, Arany J. út 52. 3881

C64-en kazettás programok eladók! Válaszborítékért lista. Hanák László, Kiskunhalas, Alsóőregszőlők 13. 6400

64 hardware

• Eladó: C64/II.; 1541/II. meghajtó; magnó; 1802 színes monitor; 16 kazettányi és 100 lemeznyi program. Cím: **Gazda Zoltán**, Kaposvár, Kunffy u. 27. 7400

• Eladó 1541/II.-es floppy (másfél éves) 12.000,- Ft-ért! Ugyanitt 230 db. lemez játékokkal 60,- Ft/db. áron. Egyben 12.000,- ért! **Gellér Miklós**, Győr, Napos u. 11. 9011

• Eladó 1 éves Commodore 64/II. + magnó + gyorstöltő cartridge + reset + fejbeállító + joystick + 25 kazetta + szakkönyvek 20.000,- Ft-ért. Alkudni lehet! Lemez tele játékokkal 60,- Ft/db. **Daneluszki Zsolt**, Nyíregyháza, Rajk László u. 38. 4400

• C64/II. + floppy + PHILIPS monitor fényszűrővel + 2 joystick (egyik mikrokapcsolós) + 2 lemeztartó + 120 darab programos, 40 darab üres lemez + irodalom eladó. Irányár: 39.000,- Ft. **Korcsog Miklós**, Tel.: Bp. 131-30-11.

• Eladó: C64 + 1541 floppy + SEIKOSHA NLQ printer magyar ékezetes EPROM-mal + 3 joystick + 50 lemez játékokkal + gépkönyvek + szakkönyvek. Egyben csak 28.000,- Ft! Érdeklődni: **dr. Miskolczi László**, Tel.: Bp. 138-5269.

• Eladó egy 1541/II. floppy + dupla magnó + cartridge + 80 lemez + kazetták + kazettatartó + lemezlyukasztó + könyvek + 2 joy = 17.000,- Ft-ért, valamint egy Commodore monochrome monitor = 18.000,- Ft-ért. Cím: **Baráth Álmos**, Vásárosnamény-II., Bem u. 6. 4803

• C64-es bővítőkártyák (FASTLOAD, DATASETT, SUPERMÁSOLÓK, FINAL II). Érdeklődni lehet: **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454.

• Eladó egy jó állapotban lévő C64/II. + 1541/II. + magnó + kazetták (gyáriak is) + lemezek + újságok + szakkönyvek + 2 joy. Érdeklődni: **Bori Imre**, Tiszaújváros, Örösi út 46. 3580. Tel.: (06-49) 45-970.

• Fantasztikus, de mégis igaz! Ha C64, vagy Amiga tulajdonos vagy, akkor ez téged biztosan érdekelni fog! Okvetlenül olvasd el a következő hirdetést! Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.

• Kérdés: Hol kapható C64 Action 2.900,- Ft-ért, Amiga Action 3+ 7.900,- Ft-ért, membővítő (belső 2 MByte) 11.500,- Ft-ért, AT-bus 40MB Winchester 27.000,- Ft-ért, átkapcsolható Kickstart 2.05 5.300,- Ft-ért és néhány más hardware-kiegészítő is? Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.

• **Ha az előbbi kérdésre nem tudnád a választ, kérlek írj nekem, azonnal válaszolok. Feltétlenül olvasd el mégegyszer az előbbieket! Érdemes! Címem: DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.

• Eladó egy kifogástalan állapotban lévő C64/II. + 1541/II. floppy + Profex DR 1000 Dataset + 100 lemez szuper programokkal (játék + leírás és erős felhasználói állomány) + 2 mikrokapcsolós joystick (egyik egy Quickshot Professional Competition) + audiokábel + tisztítólemez + szakirodalom. Irányár: 25.000,- Ft (alkut kedvelőknek 27.500,-) Cím: **Tóth Roland**, Szeged, Vértói út 3. 6724 (este 6 és fél 8 között tel.: (06-62) 489-618)

• Eladó: C64/II, 1541/II. drive, magnó, 1 db. mikrokapcsolós joystick, 80 db. lemez, 6 db. kazetta mindössze 20.000,- Ft-ért. Címem: **Szirtes Krisztián**, Budapest, Riadó u. 10/A. 1026

• 1 Commodore 64-es alapgép, egy 1541/II-es floppy, 2 Noris magnó, 2 joystick, 100-as lemeztartó, 85 db. lemez, 21 db. 576 KByte eladó. Irányár: 22.000,- Ft. Cím: **Szabó Balázs**, Kaposvár, Kinizsi ltp. 34. 7400

• C64 + extrák: igényesnek (i.á.: 50 e Ft). Prgs! **Pásztor Miklós**, Tapolca, Simon I. u. 15. 8300

• Eladó 1 éves C64 + magnó + 2 joy (1 micro) + színes TV + 40 db. kazetta új játékokkal. Irányár: 27.000,- Ft. **Kábozi Attila**, Szigethalom, Dobó I. u. 9. 2315

• Eladó C64-es + 1541 floppy + MEMOREX 2178 zöld monitor + kb. 100 diszk játékokkal + Action Mk. 7.0 & Atomic Power cartridge: 30.000,- Ft-ért. Címem: **Bejó Ágoston**, Budapest, XI. Bartók Béla út 48. 1111. Tel.: 1862-440

• Eladó: C64/II. + magnó + 21 kazetta + 2 joy + 34 lemez. Árajánlatokat a következő címre kérek: **Végh Zoltán**, Fadd, Váci M. út 25. 7133. SÜRGŐS!!!

• Eladó egy C64 + 1541-es drive + 110 db. lemez + szakkönyvek csak egyben. Cím: **Kádár Zoltán**, Budapest, Bartók Béla u. 92-94. A.lph. V/38. 1113

• C64-hez bővítőkártyák 700-1600 Ft. Final Cartridge III. 3000 Ft, epromégető: 2100 Ft-ért eladók. Válaszborítékért részletes ismertető. **Mikroklub**, Várpalota, Pf.: 65. 8100

• REndkívül olcsón eladó C64, gyorstöltővel (lemezes, kazettás monitorprg.), 1541/II. floppyval (4 hónapos), 40 db. lemezzel (3M, Sony), egy joystick-kel és egy joyboard-dal, szakkönyvekkel, 576 KByte leírásokkal csak 21.000,- Ft-ért. **Farkas Szabolcs**, Velence, Kinizsi 16. 2481. Tel.: (06-22) 386-411

• Olcsón eladó C64/II. + floppy + 1351 egér + 2 joystick + 50 m'rk's lemez + szakirodalom. Irányár: 24.000,- Ft. Mittweg Gábor, Budapest, XVIII. Iker u. 6. 2/4. 1181. Érdeklődni: 18-20h között. Tel.: 128-84-83

• Eladó: C64 alapgép + floppy-meghajtó + 1 PHILIPS monokróm monitor + SP-180VC printer + néhány lemez (pont 11). Címem: **Tuskó Sándor**, Vác, Hattyú utca 51. III/8. 2600

• Eladó egy C64-es jó állapotban, magnóval, joystick-kel, könyvekkel, kazettákkal. Irányár: 11.000,- Ft. Érdeklődni: **Szabó Péter**, Vác, Galamb utca 4. 2600. Tel.: (06-27) 12-826

Amiga

• Yo! Amiga programok cseréje, eladása. SWAP CONTACT! Rapper/Tanos Krisztián, Budapest, XX. Kossuth Lajos u. 36. V/59. 1204 — ISCH CREW —

• Amigára magyar nyelvű nyomtatásban meg nem jelent szakkönyvek kaphatók! Hardware Reference Manual, DOS, Felhasználói kézikönyv. Cím: 1384 Budapest-62, Pf.: 768.

> Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• Eladó Amiga 500-as + memóriabővítő + 1084S monitor. 1 év garanciát adok hozzá. Az egész egyben csak 66 ezer Forint. Valamint 5.25" külső drive, video- és hangdigitalizáló eladó. Cím: **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182

• Amiga programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.

• Amiga programokat nagy választékból cserélek, esetleg eladok. **Ferenczy György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.

• Eladnám, vagy elcserélném Amiga 500-at + 512 KByte bővítőt + 2-es Action Replay-t + az összes Amiga Magazint olcsón (a csere IBM vagy kompatibilis PC-re). Cím: **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi út 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

> 3.5" lemezek. Kérésre ingyen a legújabb Amiga programokkal eladók. Kérésre listát küldök. **Lajos Róbert**, Szeged, Szilléri sgt. 24/A. II/6. 6723. Tel.: (06-62) 328-199.

• **3.5"-os külső drive (8.000,-), Amiga Action Replay Mk.II. (3.500, a kettő együtt csak 11.000,-), 0.5 MB bővítő (3.500,-) eladó. Vígh Zoltán, Miskolc, Bajcsy Zs. út 33. 3527. Tel.: (06-46) 345-369.**

• AMIGA Tunning! Amiga hardver kiegészítők és egyéb Commodore alkatrészek! **DXO Inc.**, Budapest, II. Kuruc 8. 1021. Tel.: 1761-352.

• Amigások! Alakulóban van egy budapesti amigás hálózat. Le kell törni a pénzért másolókat! A belépés ingyenes. Válaszborítékért listát küldök. Lépj be! Nem bánod meg! **Varga Márton**, Budapest, XVIII. Havanna u. 56. X/56. 1181

• Amigára programcsere, -eladás! Listát kérek, és küldök. Ugyanitt 130 lemez programokkal egyben eladó! **Hirdető**, 2700 Cegléd, Pf.: 229.

• Amiga 500 (1 MB, 1.3) 34.000,- Ft + winchester (52 MB, 16 bit-SCSI2) 38.000,- Ft + gyári Action Replay Mk. II. cartridge 9.000,- Ft + TV-modul'tor, MIDI Interface, 120 lemez programokkal box-ban, szakkönyvek lehetőleg egyben eladók. A wincsin sok program van. Megegyezés telefonon: 1-839-763, **Pápai Ákos** (1144 Bp. Füredi utca 60-62).

• Eladó Amiga 500 (v1.3) egérrel, modulátorral, 20 db. lemezzel, joystick-kel. Érdeklődni lehet: **Vitéz Krisztián**, Monor, Kossuth L.u. 54. 2200

• Amiga programok másolása lemezenként 20,- Ft-ért. Ugyanitt 512 KByte bővítő + 512 KByte RAM alaplap bővítéshez eladó! **Győri Róbert** (TURBOSOFT), Gyöngyöshalász, Alkotmány út 32. 3212

• Fantasztikus, de mégis igaz! Ha C64, vagy Amiga tulajdonos vagy, akkor ez téged biztosan érdekelni fog! Okvetlenül olvasd el a következő hirdetést! Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.

• Kérdés: Hol kapható C64 Action 2.900,- Ft-ért, Amiga Action 3+ 7.900,- Ft-ért, membővítő (belső 2 MByte) 11.500,- Ft-ért, AT-bus 40MB Winchester 27.000,- Ft-ért, átkapcsolható Kickstart 2.05 5.300,- Ft-ért és néhány más hardware-kiegészítő is? Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.

• Ha az előbbi kérdésre nem tudnád a választ, kérlek írj nekem, azonnal válaszolok. Feltétlenül olvasd el mégegyszer az előbbieket! Érdemes! Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.

• Amigához keresek olyan vezetéket, ami a 64-es floppy-t összeköti a géppel, és Citizen 120D printerhez interface-t, ami amigához jó. Programcsere amigára. **Kis László**, Eger, Domonkos út 8. 3300

• Eladó Amiga 500 (1.3-as, 1 MB RAM — chip/fast + óra, bootselector, track-display) 40.000,- Ft-ért. 2 MB-os belső bővítő (órás) 12.000,- Ft-ért. Mercury 14"-os színes, sztereo monitor (videóhoz is használható) + monitorfilter 25.000,- Ft-ért, Star LC-20 printer + 4 festékkazetta 18.000,- Ft-ért, 350 db. 3.5"-os DS/DD lemez (Sony, NoName vegyesen) programokkal 15.000,- Ft-ért. **Ifj. Buliczka Ferenc**, Budapest, XIII. Kárász utca 6. 1131. Tel.: 12-96-973.

• Színvonalas AMIGA swap. DEMO is!!!!!!!!!! **Jaby/ABSOLUTE** — Miskolc, Szabadságharc u. 4. 3529

• ELADÓ egy Amiga 500, 512 KB bővítővel, modulátorral, joystickkel, 100 lemezzel, programokkal, lemeztartó dobozzal, egérpaddal, könyvekkel. Irányár: 45.000,- Ft. Érdeklődni levélben: **Garamszegi László**, Sellye, Mátyás király u. 55. 7960

• 100 %-os színes CGA emulációt biztosító IBM PC emulátor program Amigára kapható! 1992. decemberi! Ára: 1.500,- Ft (utánvétellel) Cím: 1384 Budapest-62, Pf.: 768.

• Amiga 500, bővítő, TV modulátor, külső drive, programok, joystick eladó. Címem: **Barta Tamás**, Budapest, II. Muraközi út 3. 1025

• Eladó 1 MB-os Amiga, külső drive, 1084S színes monitor, MPS-1250 printer, 170 lemez játékokkal, felhasználóikkal, 2 joystick, mouse, szakirodalom. Egyben 85.000,- Ft (alkudni lehet). Cím: **Pethe Zsolt**, Veszprém, József A. u. 24. 8200. Tel.: (06-80) 20-772.

• Amiga programok a legolcsóbban! **Jancsó Ákos**, Budapest, XII. Arató u. 29. 1121. Tel.: 1656-534

• 4 MB-ig bővíthető, 1.5 MB-ig kiépített RAM-bővítő — Amiga 500 számítógéphez — eladó, vagy más műszaki cikkre, esetleg manager calculátorra cserélhető. **Major Nándor**, Csorna, Kossuth u. 58/C. 9300. 9300. Tel.: Csorna 64 (munkahelyi)

• YO! Amiga programok cseréje, eladása! SWAP Contact! Az ISCH-CREW-nál! **Rapper/Tanos Krisztián**, Budapest, XX. Kossuth Lajos út 36. V/59. 1204

• Amiga 500 (1 MB) + Modulátor + 100 lemez programokkal + szakkönyvek + újságok eladó! Ára: 38.000,- Ft. **Bagota Gábor**, Bp. Tel.: 1685-602

• Amiga programokat cserélek, valamint Amiga 500-hoz Mk-III. cartridge és Kickstart átkapcsoló eladó. **Jáfejy Lajos**, Bp. tel.: 1658-027

PC

• IBM programokat cserélnék. Listát kérek, és küldök. Cím: **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182

IBM programok széles választékban kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• IBM PC programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.

• IBM programokat nagy választékból cserélek, esetleg eladok. **Ferenczy György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.

• PC-re cserélném Amiga 500 + bővítő + 2-es Action Replay + lemezek-et. A cserére, ha kell, ráfizetek. Cím: **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi u. 105. 3377

• IBM PC-re kapható 1992. decemberben megjelent legjobb demokészítő program. Ára: 900,- Ft (utánvétellel). Cím: 1384 Budapest-62, Pf.: 768.

• Egy tökéletes megoldás! Hogyan tartsuk a gépünket programokkal tele: Írj!!! Minden fajtából a legcoolabb stuffok (játék + felhasználói). Főleg RPG-k (SSI) és stratégiák (Microprose) érdekelnek. Főleg cserélek, de adok és veszek is. Válaszboríték + lista jó, ha van! Cím: **Pongrácz Gergely**, Győr, Kenderáztató u. 20. 9030

• Keresek PC-s klubokat Budapesten, ezenkívül várom azoknak a jelentkezését, akiknek sok német nyelvű programjuk van. **Szabó Zsolt**, Budapest, XIV. Szentmihályi út 19. I/42. 1144

• Sürgősen eladó egy db. DTK mono VGA monitor. Irányár: 10.000,- Ft. Érdeklődni az alábbi címen, illetve telefonszámon lehet: **Géró Imre**, Szeged, Lengyel u. 4/A. 6721. Tel.: (06-62) 325-568 este 5 órától.

• Eladó: 386DX25-ös alaplap 12.000,- Ft-ért, 40 MB-os winchester 80 MB-ra duplázva, szuper programokkal 22.000,- Ft-ért, mindkettő garanciális. Továbbá 3.5"-os originál japán diskek üresen, vagy Amiga programokkal: 55/65 Ft. Érdeklődni a délutáni, esti órákban: **Romeisz Gábor**, Pécs, Tel.: (06-72) 22-349

• Eladó 386-os DX-es alaplap 2 MByte memóriával 15.000,- Ft-ért, 5 1/4"-os márkás HD-s lemezek IBM programokkal 100,- Ft/db-ért. Cím: **Agárdi Tibor**, Kecskemét, Dankó P.u. 37. 6000

• PC-hez COVOX hangmodul 750,- Ft, epromégető 7500 Ft eladók. Válaszborítékért részletes ismertető. **Mikroklub**, Várpalota, Pf.: 65. 8100

IBM PC programok olcsón eladók. Több, mint 1 Gigabyte-nyi! Kiss Gábor, Budapest, XIV. Szatmár u. 67. 1142. Tel.: 1840-514.

• Szeretnél egy minőségi egeret? 4 hónapos háromgombos egér — 8 csatorna, 250-1250-ig programozható dpi! Microsoft/ Mouse system kompatibilis + software + leírás + NAGY egérpad = 5.000,- Ft. **Ifj. Péterfalvy Tamás**, Budapest, XXI. Damjanich J.u. 127. 1213. Tel.: 276-07-08.

• IBM XT/AT programok olcsón eladók. 500 MB-nyi program. Haár László, 1133 Budapest, Dráva u. 11. 1732-008.

• IBM PC prg-k cseréje. Listát küldj, de válaszboríték nem kell. Több, mint 300 MB! **ZÉ/STN**, Sopron, Fehér D. 15. 9400. Tel.: (06-99) 32-610, ill. **Zorró/STN**, Miskolc, Vasverő 57. 3535

• IBM XT, AT programokat cserélek. **Jáfejy Lajos**, Bp. tel.: 1658-027

• Sürgősen eladó egy alig használt IBM AT-286, VGA monitor, 40 MB winchester, 1.2 FDD, 101 gombos billentyűzet. Irányár: 55.000,- Ft. Cím: **Szűcs Zoltán**, Nagyvarsány, Rákóczi út 17. 4812

• IBM PC programok hatalmas választékban a legolcsóbban eladók. **Völgyesi István**, Budapest, XIII. Tomori u. 21. VIII/48. 1138. Tel: 1406-126

• IBM PC/XT eladó. Irányár: 30.000,- Ft. (Epson 80 printer, PHILIPS monochrome monitor) **Lehócz István**, Kiskunhalas, Páfrány u. 6. 6400

• Hello! Ha szeretsz játszani, akkor kell legalább egy 386/25 MHz-es gép. Nálam pont eladó egy ilyen alaplap (Fuyu, 0 MB RAM) 10.000,- Ft-ért. Megéri! Cím: **Hartmann Péter**, Budapest, II. Felsőzöldmáli út 54. 1025

Plusi és társai

• Ha Plusi program kell, akkor SU-VI-Soft! Bennünk nem csalódsz! Cím: **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u. 10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113

• Sziasztok Plusisok! Nagy üzletet ajánlok valamennyiötöknek! Ha adsz 19.000,- Ft-ot és a gépedet teljes felszereléssel, akkor én neked adom a C64-emet floppyval, lemezekkel, RESET-tel, joy-jal. **Demeter János**, Mátészalka, Ifjúság tér 2. 4700. Tel.: (06-44) 13-768.

• Eladó egy Commodore Plus/4-es gép, 1541/II. floppy, magnó, 2 db. joystick, 15 kazetta tele programokkal, pár lemez legújabb programokkal, porvédő. Ár: 21.000,- Ft. **Hajdú Attila**, Budakalász, Mályva u.3. 2011

• Plus/4-es, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-esek. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u. 35. 6100

• Plus/4, C16, C64-es szuperprogramok olcsón eladók kazettán és lemezen. Írjatok! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500

• Itt Kádár Adrienn! Plusimat leporoltam, élek. Őszinte elnézést mindenkitől, akinek kazettával, egyébbel tartozom. Írjatok! Másfél évesnél frissebb ügyességi-, logikai-, sport-, oktatóprogramokat keresek kazettára. **Kádár Adrienn**, Debrecen, István út 35. III/10. 4031

• Használt C+4 eladó, hozzá magnó, kb. 500 program, szakkönyvek, játékleírások. Irányár: 10.000,- Ft és eladó C64 magnó, több, mint 1000 játék, 5000 Ft-ért. Kettő együtt 12.500,-. Név: **Kaulics Zoltán**, Budapest, II. Kelemen L.u. 7. 1026. Tel.: 1763-680.

• Keresek 2 v. 3 bites hangdigitalizáló hardvert +4-re! Ja, és elcserélem +4-esemet 64-re! **Forgács Viktor (Cool'er)**, Eger, Veres Péter út 7. 3300

• Eladó C+4 + magnó + programok + könyvek + újságok + joystick egyben kb. 17.000,- Ft körül. Érdeklődni: **Fazekas Róbert**, Gönyű, Kossuth L. 67. 9071. Tel.: (06-96) 53-143

Egyéb

• Szeretnél sok pénzhez jutni? Nincs más dolgod, mint egy válaszborítékot küldeni a címemre. **Dömök Szabolcs**, Budaörs, Szivárvány u. 24. I/3. 2040. Ez nem humbug!!!!!!!!!!!!

• Eladó 2 db. joystick, 1 db. magnó, floppy lemezek, 1 db. 2 kazettás magnó. Ár megegyezés szerint. Cím: Bitto Zsolt, Abaújszántó, Arany J. út 52. 3881

• GAMESAVE CLUB indul márciusban! Válaszborítékért tájékoztató! **GAMESAVE CLUB**, Nagykanizsa, 8800

• Eladó! Enterprise 128 + magnó + 1 MB bővítő + BUSZ kártya + Exdos + 720 K-s floppy + Speakeasy + joy illesztő + joy + 80 lemez programokkal + Disk Box + Epromok + 60 kazetta programokkal + 30 db. gyári kazetta + Grátisz 5 kg-nyi szakirodalom, újság. Egyben 48.000,- ft, vagy külön-külön is! Alkudni lehet! **Kummer Miklós**, Szombathely, Szt. Imre herceg út 95. 9700. Tel.: (06-94) 23-274 (6 óra után).

• Nem mindennapi lehetőség! Nagyon olcsó, de még működő alapgépre lenne szükségünk! Tartozékok nem feltétlenül kellenek. Az alábbi típusok jöhetnek számításba: ABC-80, Apple II, Atari XL, BBC, Commodore VC-20, C-116, Primo, Sinclair ZX-80/ZX-81, ZX-Spectrum 48K. Kérjük vedd komolyan ezt a hirdetést, és ha van ilyen géped eladó, írj! **KÉPES FIVÉREK**, 1464 Budapest, Pf. 1407.

Hardware adok-veszek! Keresel, vagy eladni akarsz! Válaszborítékért tájékoztató! **Vida István**, Kaposvár, Zaranyi ltp. 8. 7400. (06-82) 13-118.

• Az LSI 1001/3 részében volt egy SCREENLOADER segédprogram, amivel azt Art Studio V1.1-gyel rajzolt képeket lehet betölteni. Ez az 1.2B verziónál nem nagyon akart működni. Kérem, aki tud ilyet írni, vagy van ilyen neki, az küldje el a programlistáját (BASIC). **Benkó Csaba**, Veszprém, Szófia u. 8. 8200

• Jó állapotban lévő fél éves CASIO SA 20-as szintetizátor, 28 db. C64-es lemez, 2 joy eladó! **Sárközi Zoltán**, Pusztaföldvár, Rákóczi út 148. 5919

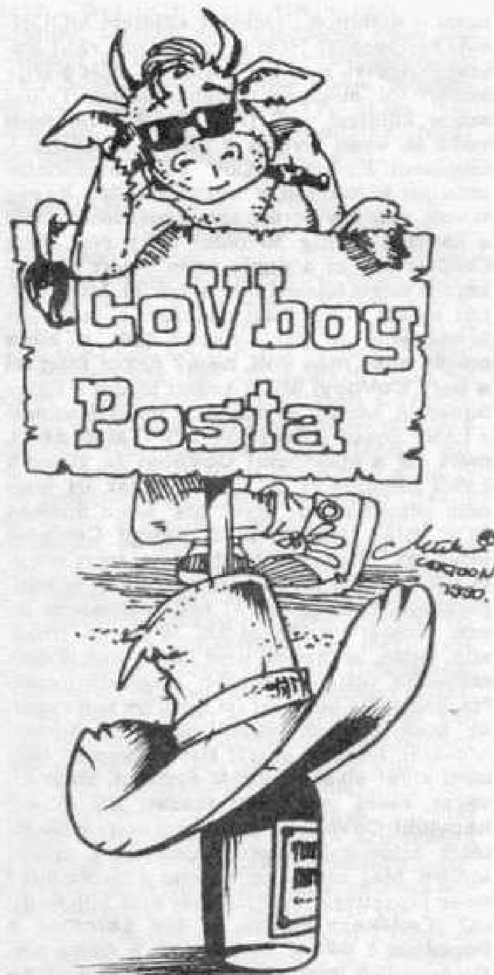
• ATARI játék- és felhasználói programok eladók 120,- Ft/disk. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök. **Ficsor Zoltán**, Szeged, Pf.: 1060, 6701.

Public Domain (nem copyrightos) Amiga software-ek (demok, slideshowk, music diskek, lemezes újságok, videodemok(!)) a legnagyobb választékból megrendelhetők.

SCOOPEX
Letét 103.
Pf.: 701. 1399
Budapest

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges 1 db. 3.5"-os lemez, felbélyegzett válaszboríték.

Tegnapelőtt tuska december 29.-e, tegnap tuska december 30.-a, Matuska Szilveszter... azután hipp-hopp, meg egy kis hukk és máris az V. évfolyamát döngeti a CoV. A Szilveszter nálam is megtette jótékony hatását. A HQ még az év végén új helyre költözött, hát gondolhatjátok... Egy ilyen költözősdi némi takarítással is jár! No nem kell őrülni, azért olyan mélyre még nem süllyedtem, hogy ronggyal a kezemben adjam elő a négykézlábmászás világrekordját, az én feladatom az volt, hogy időben elmenekítsem a polcokról a hengeres keresztmetszetű, folyékony halmazállapotú közeget tartalmazó tárgyakat. Így történt, hogy egy "KIWI LIKŐR" feliratú butykos egy negatív töltés következtében kicsusszant a kezeim közül, én meg egyensúlyom elvesztése miatt orral buktam a földön megjelenő „eredménybe". Meg is jegyezte 1.75, hogy neki tetszik a zöld szám. Egyéb káresemény nem történt, csak azt tudnám, már megint hová tűntek a levelek? Ilyenkor, új év kezdetén divatos szokás, hogy mindenki kiértékeli az előző évet. Úgy döntöttem, kronológiai sorrendben felvillantom az előző év legfontosabb eseményeit: 1992. január — Egy ugyanilyen bevezetőn kellett törnöm a fejemet, közben leejtettem egy kupicát, és rájöttem hogy a feleseem igaz; 1992. február — 1 hónapos lustálkodás után sikerült a nyomdába érni az év első CoV kéziratával. Igyekezetemben nagyot landoltam egy pocsolya közepén, és úgy néztem ki, mint egy szenesember. Meg is jegyezték a járókelők, hogy ennek a szene sem áll jól. Ez volt a hónap bukása; 1992. március — Megindult a levéldömping, ugyanakkor egyre nagyobb pangás a C64 software piacon. Még mindig jobb a Pangás, mint a Stangás; 1992. április — Megjött a jó idő kimentem a Dunapartra, Pesten CoVboyné, vele szemben meg a Budai vár, csak várjanak; 1992. május — Hármasom volt a totón, járatlan voltam a német ligában, ezután csak RÁMA-t vettem. Egy véletlen baleset folytán elmondhattam, hogy: RÁMA-s csizmát visel a CoVboyné; 1992. június — Itt a nyár, én meg bent rohadok a HQ-n, ráadásul valami barom összetöri a kocsim elejét. Nem hagyott betétlapot, na vajon mé' nem? A hónap „Arany"-köpése: „Égnek a napmelegtől a kopár szik szélsőségesek"; 1992. július — Végre egy kis pihi, Pesten szmóg és magóg fia lettem én; 1992. augusztus — A változatosság kedvéért: „Vár rám Amerika vagy a Balaton...", de mindig az utóbbinál kötök ki (Á'la Piratez!); 1992. szeptember — Másfél tonna levél ömlik rám, leszavaznak a HQ-n, én meg bánatomat egy hosszúnyakúnak mesélem el; 1992. október — Elvonul a vihar, 3 kuka megtelik borítékokkal, egyre több üveget hoz Jenő; 1992. november — Kiszenvedem az utolsó postát, sorrakerülnek a maradék levelek is, a villanyszámla a duplájára nő, én meg még mindig férfi vagyok; 1992. december — Getto leszerelt, a HQ elköltözött, 16 db. PUF kazettát kaptam, Andersen meghalt, Hótehénke kiállt a sarokra, a Hét Töppapa elment munkaszolgálatra, úgyhogy mese nincs, hölgyeim és uraim, mai is mint minden CoV-ban, majdnem havonta, a nyilvánosság kizárásával a színpadra lép... ja és majdnem elfelejtettem: „Ez a műsor nem jött volna létre, ha nincs tizenkétezer olvasónk!" (Lehet tapsolni!)



Megalevél 1993/1.

CoVboy: Voltam olyan lökött, hogy megfogadtam, idén először is annak válaszolok, akitől az első sört kapom. Amikor beöntötték a postát, kínos aprólékossággal válogattam ki az 1 üveg méreténél nagyobb dobozokat, és hangulatom máris a tetőfokára hágott, amikor egy Tokaji Borpárlat dobozból végre kicsusszant egy üveg életmentő nedű. A meglepetés csak ezután következett, a küldemény a jó öreg HANCU mestertől származott, és őméltósága nem volt rest megalevelet is mellékelni a söröcske mellé. Nem tehettem mást, mivel súlyos lelkiismeretfurdalás gyötört volna, ha fogadalmamnak nem teszek eleget. Úgyhogy akkor vágjunk is bele:

Csá néked, tehenek pásztora!

Na mi a pia? Mindegy. (Hajrá magyarok!) Sőt: Kar a karé/Láb a lábé/Láb a karé/Karalábé. Há-há. Rám ismersz? Yeeeeaaah! Elképzellek, ahogy ülsz a Nagy Magyar Depresszió közepén, **(Presszót akartál mondani? CoVboy)** a CoV HQ sarkában, a levélhegyek tetején, a búrádat fogod és csak-bang-bang, így ver a szíved, húzod az igát, és nyúzod a Zsigát, ágy alá gyaláz a láz, de gond egy szál se, everybody broom-broom, Zúg a Volga, khm. Bocs. Rapülők buli volt itten Vác City-ben, és ez a négyzetre emelte az agyamban dúló mentál downbuliding mértékét **(Milyen szabatos vagy! CoVboy)**. Térjünk a trágya... a tárgyra. Baljósan indult a keddi nap. Nulladikon beírtak hiányzónak, pedig alig késtem (negyedórát). **(A CoV HQ-n ennyiért már ki is rúgnának! CoVboy)** Valami álnok takarítónő letörölte a padomról a LITTLE RABBIT fedőnevű egyorrúval folytatott levelezéseimet. A tesiórának álcázott FAVÁGÓK FC BÖRRUGÓ GYÜLEKEZET vs. MINK SPEEDBALL CLUB meccsen harmadfokú égési sérüléseket szereztem, akkorát estem pofára egy bodicsek következtében. Matekon kihívtak felelni, törin nem tudtam elaludni. Fizikán el tudtam volna, de nem hagytak. A menzán a túlbuzgó felügyelő tanár kiszúrja, amint hanyag eleganciával továbbítom a sótartót a haverom levesébe. Hazafelé minden ELITE-boyok kedvenc újságosnénije majdnem a fejemhez vág valami súlyos tárgyat, mikor a Bíborhold után érdeklődöm (tényleg, Te már hallottál róla?) **(Na ja, már ki is olvastam! CoVboy)** A néni egyébként leginkább egy Carrier Crowler-re hasonlít és igen gyengék az idegei. A múltkor is rendőrt akart hívni, amikor vagy öten egymás után megkérdeztük tőle, hogy „CoV van? Na és CoV van már? És érkezett már CoV? Akkor egy CoV-ot kérek... á inkább kettőt... ja és még egy CoV-ot is... Jé, nincs is nálam pénz... félre tetszik nekem tenni?" **(Ahá, most lebuktál. Ezért kapunk vissza remittendát, mert ilyen egyorrúak félretetetik, azután meg elfelejtenek érte menni! CoVboy)** Na, végre hazaérek... kiderül, hogy nincs nálam a kulcsom. Benézek a postaládába... és ott díszeleg egy CoV Évkönyv! Puff!! Kész, ennyi, kóma, letargia, depresszió... **(Ugye, mondtam, hogy jobb lett volna a presszó! CoVboy)** Azután megtekintem közelebbről. Az újhullámos, posztmodern, konstruktivista, szecessziós tehén az elején, hát az egyenesen COOOOOL! Az orosz nyelvű felirat a gerincén (mármint a könyv és nem a tehén gerincén) az COOOOL! a négyzeten! A Pirates, meg a Fairy Tales leírás az baromi jó, a többi elmegy szódával, kivéve a Pools of Darkness-t. Ebből nyolc kilométerről látni, hogy mennyire nem értetek az AD&D-hez. Már az EOB leírásban is nagy marhaságokat írkáltatok, de itt! Később felsorolok néhányat a „félreinformációk"-ból. Azt hiszem jó lenne, ha közelebbről is szemügyre vennétek egy Player's Handbook és egy Dungeon Master's Guide című papírhalmazt! **(Ezt meg miért? Halmazati büntetésként? CoVboy)** Na, azután jön a Tök&Mák rovat. Háááát, valamikor azt mondtátok, hogy Ti olyan leírásokat adtok le, amire tényleg szüksége van egy átlag egyorrúnak. Tehát olyan játékok leírásait, amihez szükség van leírásra, amiben van „leírnivaló". Hát, nem tudom, ki hogy van vele, de szerintem baromira nincs szükség leírásra olyan játékokhoz, mint pl. az Eskimo Games, Godfather, Hollywood Poker, hogy csak egy párat mondjak (a szerzőktől SORRY, de ez a véleményem). Plusi sarok, First-Ass-Night: No Comment, Demológia: COOOOL, Cartridges, User prgs, Prgtech.: engem spec. nem érdekel, de mást biztos igen.

Na, mire a Yearbook-ot átfutottam, kezdődött a DUNGEON (ugyanis nagyarányú AD&D-zés folyik itten kedd délutánonként). Aztán gyorsan másnap lett, fél egyre sikerült mindenkit kirúgnom a házból. Nálam maradt viszont egy Monstrous Cempendium Vol #8, aztán mire azt átnéztem, teljesen elálmosodtam és már a TV-maci is lefeküdt, így a CoV Yearbook-ot másnapra (aznapra) halasztottam. Ez aztán teljesen meg is ártott az egészségemnek, totál beteg lettem tőle, így a csütörtöki school-ba menést inkább mellőztem. (Csütörtök egyébként kellemetlen nap, három magyaróràval (meg 5 egyébbel), de kötelező olvasmányokban kb. 3000 oldallal el vagyok maradva, ráadásul big sz**atás lett beígérve, ami hallatlanul elősegítette az egészségi állapotom romlását). Nna, fél 11 körül felébredek, magamba döntök némi reggelit, aztán elbattyogok meglesni a postát. És puff-kóma stb., ott vigyorog rám a CoV legfrissebb, dupla, jubileumi különkiadása! Na, jó hogy nem mentem school-ba, teljesen elázott volna itt a ládában (ugyanis zuhogott az eső). Na, de aztán, mikor belekukkantottam... hát teljesen elérzékenyültem... Má' megint nyertem egy doboz lemezt (egyébként igazán küldhetnétek HD-st is!). Aztán egy pár oldal múlva köszö-

netet is mondtok... (tényleg küldtem MOONFALL tippeket? Nem is emlékszem rá...) Szívesen! Azután meg két leírásom... Hát a Diplomacy-tól majdnem meghatódtam! Tudod mikor küldtem azt? **(Na, látod levél nem vész el, csak kivárja a sorát! CoVboy)** A Gigalevél #2-ben, a CoV #16 megjelenése után pár héttel! Óh, a régi szép idők... de rég is volt, már egy betűre sem emlékszem abból a levélből (pedig 36 oldal volt). Na, egész Cool-os lett ez a dupla szám. Azért néhány kérdés mégis felmerült bennem: pl. Miért kellett leadni a Rockstar Manager-t, mikor az benne volt az Évkönyvben? **(Ott a címe mégis csak más volt, nem? Akkor meg mi a baj? CoVboy)** Miért kellett leadni a Laser Squad-ot, amikor az majdnem teljesen azonos a Laser Squad II-vel (CoV 12). **(Talán azért, mert ott a majdnem! CoVboy)** Ja, láttad a Laser Squad-et PC-n? Erre mondják azt, hogy nem péksütemény, ugye? Mé' nincs újabban TOP lista? **(Megint lesz, nyugi! CoVboy)** Most egy pillanatra abbahagyom, mert betolta a pofáját a szobába a Homár, a húgom házipatkánya, és sürgősen ki kell rúgdosnom innen. Homár egyébként kb. 30 cm-es, rózsaszín, japán, az eredeti neve Omar Sharif után szabadon volt, de később magyarosítottuk. Na, hagyjuk a homarat (ja igen, így kell ragozni: kosár-kosarat, mozsár-mozsarat, homár-homarat, logikus, nem?) **(Dehogynem! Úgy mint sivár-sivarat, szitár-szitarat, kivár-kivarat, menj már-menj marat; na jó ezt hagyjuk! CoVboy)** Úgy veszem észre a hirdetések színvonala nagyot romlott az utóbbi időben. Még senki sem kereste a Darklands-t 64-re (kazettára persze!)! Hát nem felháborító? **(Emlékezz vissza, 2 éve keresték a Populous-t 64-re, és íme, jó a nagy mű. Na mondjuk ilyen tempóval még 5 év mire 64-re ideér a Darklands, de azért is kivárjuk! CoVboy)** Ja! Hát fel vagyok (vagy meg? Tudja a fene!) háborodva! **(Egy kívülálló mondjuk ezen nem sokat gondolkodik! CoVboy)** Mi az, hogy a CoVboy postában már majdnem egy teljes oldalt foglalnak el a NORMÁLIS levelek? Semmi hülyeség, infantilizmus, idiotizmus, alkoholizmus, fradizmus! (Bocs, ez utóbbit visszaszívom!) Mit keresnek az ilyenek a CoVboy postában? **(Hát nem sokat, legalábbis ebből nem fognak megélni — CoVboy)** Kárpótlást követelek! 5 oldal levelezést a CoV #31-ben! **(Most van nagy öröm? CoVboy)** És különben is, nem válaszoltál a legutóbbi levelemre! Tudod, amiben a jugó polgárháború és a CoVboy Posta megnyirbálása közötti összefüggésekről értekeztem! Elolvastad egyáltalán? **(Nem, mert ez egy politikamentes letter-show! CoVboy)** Vagy „Magas az ég a folyó fölött, a CoVboy a városból elköltözött"?!

Az ám, nagy meggondolatlanság volt elárulni, hogy a CoV HQ Budán van, mert így már pár röpke másodperc alatt kikövetkeztetem, hogy a CoV HQ pontosan a Külső-Lepusztult Gázszag utca 347/B szám alatt található, azután majd leshetsz, amikor majd személyesen állítok be hozzád átadni a Karácsonyi ajándékomat. **(Most költözött új helyre a HQ, könnyítésként elárulom, hogy Greenwich-től keletre kell keresni — CoVboy)** Egyébként gondoltam rá, hogy egyszerűen feladom magamat a csomagban, de aztán ebből nem lett semmi, mert senki sem volt hajlandó elcipelni a csomagot a postára, másrészt meg a postaköltség felemésztette vona legalább egyhónapi ösztöndíjamat, ami mégiscsak tűrhetetlen (sajnos rendkívüli módon aluldíjazzák az ösztöneimet...). Na, puff neki, a Homár elolvasta, mit írtam róla, és most itt pattog, hogy ő nem patkány, hanem pocok. OK., nix patkány: POCOK!

Ja! Most halál komolyan: Az ELITE-boyok 12+7 pontjára esküszöm, hoy ezt most nem én találtam ki! Isten bizony a Magyar Királyi Televízió Teletext adásának 139. oldalán olvastam kb. 1 hete, hogy aszongya. Norvégia középső részén különös körülmények között megdöglött 16 db. tehén. Ez még nem poén, de! Egy helybéli biológus professzor minden részletre kiterjedő gondos vizsgálat után arra a következtetésre jutott, hogy a tehenek tragikus halálának az oka az volt, hogy... (hatásszünet)... egy medve megerőszakolta őket! Na ehhez mit szólsz, tehenek védelmezője? **(Még mindig jobban tették, hogy feldobták a patájukat, mert nehezen tudom elképzelni, ha utódjuk lett volna, ki vállalta volna, hogy megfeji a medvéket? CoVboy)** Más, olvastam, hogy Rockstar akarsz lenni! Hehehe, mindjárt egy József Attila verscím jutott az eszembe (vagy nem ő írta, hogy „Álmodik a nyomor"?) El tudom képzelni a számaid mély, lírai szövegét (a zenéről nem is beszélve!). „Kopasz kis ördögök voltunk, a rengeteg sörtől dagadt a gyomrunk" — ezt nem Te énekled? Na jó, küldj egy demokazettát, azután majd meglátom, hogy mit tehetek érted? Szakértő vagyok ebben a témában (is), pl. a RUN C.ICE SaloonRAP Band-et is Én emeltem fel az ismeretlenség (jótékony) homályából! Mi??? Hogy(még) nem ismered őket? Ja, persze, nem egészen a Te stílusod. De azért az örökzöld világslágereik közül csak hallottál egy párat? Nem jut eszedbe egy sem? Segítek: Esz-esz-kimo; It's My Wife; Obszesszón; Zúg az Olga; Minden évben ugyanaz, vagy a kedvencem, a „Nyolc óura vodka, nyolc óra sörözés, nyolc óra józanodás".

Új téma. Tele van a CoV mindenféle reklámokkal, meg hirdetésekkel. Erről jutott eszembe: Reklámozni kellene a CoV-ot a Magyar Királyi Television-ban nem? **(Na ja! És adsz hozzá kölcsön pár milkót is? CoVboy)** Itt egy reklám forgatókönyve:

10-12 éves forma kiskölök (típikus „Móricka") battyog hazafelé a school-ból (iskolatáska, meg minden). Hazaér, kinyitja az ajtót, ledobja a táskát, amikor hirtelen (itt egy olyan hangeffekt jön, mint amikor a harmadosztályú horrorfilmben a gülüszemű szörny elfogyasztja első áldozatát). Szóval hirtelen furcsa hangokat hall a fürdőszoba felől. Móricka összeszedi minden bátorságát, és elindul a fürdőszoba felé (közben olyan zene, mint amikor a harmadosztályú horrorfilmben a gülüszemű szörny közeledik a magatehetetlen főhős felé), óvatosan kinyitja az ajtót, és a következő látvány tárul a szeme elé: 18 éves forma lány (valószínűleg Móricka nővére) meztelenül a zuhany alatt, érdekes mozgásokat végez, simogatja a bizonyos testrészét, közben nyögdécsel: „Férfit akarok! Férfit akarok" Erre már minden TV-néző odafigyel, a képernyő elsötétedik, és a következő sejtelmes felirat jelenik meg rajta: Folyt. köv. 2. rész: (kb. 2-3 reklámmal később). Tök ugyanaz, mint az előző, egy „Másnap" felirattal az elején. 3. rész: Ugyanaz, mint a második, csak a felirat most: Harmadnap. 4. rész: Úgy kezdődik, mint az első (ja, a felirat az elején: Egy hét múlva), csak a zajok most a hálószobából jönnek. Móricka bekukkant a hálószobába és meglátja, hogy a nővére egy férfival van (dominóznak, kártyavárat építenek stb.). Móricka szemében az értelem szikrája villan fel, majd elrohan a fürdőszoba irányába (közben olyan zene, mint a harmadosztályú horrorfilmben a főhős üldözi a sebesült gülüszemű szörnyeit). Következő kép: Móricka meztelenül áll a zuhany alatt, érdekes mozgásokat végez, simogatja bizonyos testrészeit, közben nyögdécsel: „Commodore Világot akarok! Commodore Világot akarok!" Zene vált: Induljon a banzáj — átirat: „Egy tehén-nyi hely nincsen szabadon, válaszborítékok a falakon, a postások most összejöttek..." Beúszik a képbe a CoV legújabb számának címlapja és CoVboy mond valami sablonos szöveget, hogy megjelent és vannak benne tehenek, meg CoVboy Posta... blablabla... THE END (no nem a levélnek, csak a reklámnak). Ha a nagynénikéd küldi a pénzt az USA-ból, már mehet is a dolog (a Rockstar ügyet majd én elintézem — de erről már volt szó). **(Ez a nagynéni dolog csak vicc volt, úgyhogy mégiscsak rá fogok szorulni — CoVboy)**

Ja!!! Hát majd' elfelejtettem! A CoV #29/30-ban kétszer is ©®™ nélkül írtátok az ELITE-boys©®™ nevét! Hát ez rettenetes! Ez borzasztó, ez iszonyú, ez szörnyű! Más időben ezért a bűnért kaphattál volna életfogytiglant, kerékbe törést, élve eltemetést, egyszerű lenyakazást, vízbefojtást, máglyahalált vagy levélbombát (ez utóbbit, lehet hogy kapsz...)!! De: Mivel most az ELITE-boys©®™ 100.000 éves történelmének két legintelligensebb, leghumánusabb és legcivilizáltabb ELITE-boy-a uralkodik, most a büntetéssel csupán annyi lesz, hogy meg kell hallgatnod (elolvasnod, na!) az említett százezer év ELITEboys©®™ történelmének fontosabb eseményeit. Na meg plusz büntetéseket, némi hashajtót kapsz a sörödbe (ez persze nem igaz, de ne igyad olyan jóízűen) **(K**** rendes vagy! CoVboy)** Az ELITE-boys©®™ történelme minden bizonnyal sokkal régebbre nyúlik vissza, mint százezer év, de az első emlékek ebből az időből valók. Vértesszőlősi Sámuel a Ramapithecus Hungaricus volt az első... Igaz, ő még csak a szomszéd kardfogú tigrisen tudta alkalmazni az ELITE-boy-szokásokat (aki ezek után csodálkozik a kardfogú tigris kipusztulásán, az nem ismeri a mai ELITE-boyokat!) A következő, akiről tudomásunk van II. Tutmózisz, Egyiptom-Alsó, -Felső Gyártelep fáraója volt. Ő találta fel az ELITE-boyok hírhedt logikai-arcade-kalandjátékának, a TRIX-nek az ősét. A következő említésre érdemes Hammurappi a babilóniaiak királya volt, aki már írásban rögzítette az ELITE-boyok 12+7 pontját. Aztán itt van egy fickó, aki kissé sajátosan értelmezte az említett 12+7 pontot, ezzel a mai napig tartó vitát indítva, vajon Ő ELITE-boy volt-e vagy sem. Ha igen, akkor ő volt az első Bak-ELITE-boy (Ezt a címet a Bak jegyében született ELITE-boyok érdemlik ki. A Bak jegyében ugyanis a csillagok állása kedvezően hat az ELITE-boy tulajdonságok kialakulására). Az említett fickót egyébként úgy hívták: Jézus. Az időrendben következő híres ELITE-boy is kicsit eltúlozta a 12+7 pont betartását, csak éppen a másik irányba, mint az előző fickó. Ő a Távol-Keleten működött és Dzsingisz-kán volt a neve. És így tovább, az ELITE-boyok mindig döntően befolyásolták a történelem alakulását... és egy időben, egyszerre csak egy fickó viselte az ELITE-boy címet. Mignem 1980-ban meghalt John Lennon, az éppen esedékes ELITE-boy. Ahogy az ilyenkor lenni szokott 8-10 év múlva felbukkant az ismeretlenség homályából az új, a másik... Csakhogy 1990-ben olyasmi történt, ami az előző 100000 évben egyszer sem! A reinkarnációba valami hiba csúszott, az ELITE-boyok ősi szelleme egyszerre két testben talált új otthonra. A két fickó azelőtt is elég közismert volt. Úgy hívták őket: A Hálin meg a Sós... Szóval most S.O.S. meg én vagyunk az ELITE-boyok **(Itt őegyorrúsága kioktatott, hogy az 'E' betűt át kell húzni egy függőleges vonallal, mert úgy az igazi, de hát szegény karakterkészletnek semmi sem sikerül! CoVboy)**. Nem kell elkeseredni, szinte bárkiből lehet még ELITE-boys©®™ klubtag, ha szépen megkér

rá minket, rendelkezik a szükséges tulajdonságokkal (intelligencia, humor, hülyeség, vonzerő stb.), a 12+7 pontnak megfelelően viselkedik és kiállja a PRÓBÁT! Ez mondjuk elég kevés egyorrúnak sikerült még, de nem kell feladni a reményt (egy ELITE-boy sohasem adja fel a reményt!). Van néhány élő példa az ELITE-boys©®™ klubtagságra, itt van pl. BOGY®, vagy CSU, na meg MIHÁLY és persze a BILL (a galaktikus hős), és SZKANDER GRAUN (a kétlábon járó pestis). És vannak persze tiszteletbeli tagok is, pl. TÓDI a „Gumimacik"-ból, meg „Larry" (Larry Laffer), na meg MR.BEAN, és ha jól emlékszem, egyszer felvettünk egy CoVboy nevű illetőt is, de ha erre a levélre sem válaszolsz, úgy kirúgunk, mint a macskát sza*** hm. szabadságra. **(Huh! Köszi fiúk a bizalmat, a tagdíjat majd küldöm, de álljunk csak meg egy szóra. A macskát hogy rúgják ki szabadságra? Ez valami titkosírás? Majd gondolkodok rajta — CoVboy)** Téma befejezve! Te CoVboy! Mit szólnál hozzá, ha ezt a pezsgőküldözgetős módszert átalakítanánk egy Hólabda típusú akcióvá? Én például vállalom, hogy ha felvesznek a főiskolára **(Kac-kac! Ekkora baromra nincs szüksége a hazai felsőoktatásnak! CoVboy)**, küldök mondjuk két üveg pezsgőt Zitának Bokod City-be (persze ehhez az kell, hogy megadd nekem a címét, és ne állj elő ilyen dumákkal, hogy: „küldd el nekem és majd én átadom neki..."). **(Zita! Mit szólsz hozzá? Sudár, derék ifjú, fehér papíron, ezt a pártit én nem hagynám ki! CoVboy)** Aztán a következő szerencsés majd nekem küld, ... és így tovább (a címem tudod). **(Valahogy nincs kedvem új pilótajáték elindítására. Na persze, ha a 2 üvegből 1 mindig nálam marad, akkor átértékelhetjük a dolgot... CoVboy)**

Hopp! Sztorik, viccek, poénok, főszerepben a főszereplő: TE!

#1: CoVboyné kimegy a sötétbe. Nekimegy a petrencésrúdnak. Szöveg: — Te vagy az CoVboy? (Bocs, kicsit durva volt!)

#2: CoVboy Ladájában megszólal az autórádió: — Figyelem, felhívjuk az autósok figyelmét, hogy egy őrült a Nagykörúton a forgalommal szemben halad! — Erre CoVboy felmordul: — Méghogy egy! Mind!

#3: CoVboy alszik a CoV HQ egyik homályos sarkában. Odamegy 0.75 és elkezdi ébresztgetni: — Ébredj fel CoVboy! Elfelejtetted bevenni az altatódat!

#4: Hajnal kettőkor csörög a telefon a kocsmárosnál. CoVboy: Mikor nyit a kocsma? Kocsmáros: Ezért ébresztett fel?! Reggel 8-kor! (lecsapja a kagylót) Öt perc múlva újabb csörgés: CoVboy: Mikor nyit a kocsma? Kocsmáros: Reggel 8-kor!! Hagyjon már aludni! (lecsapja) Két perc múlva újra... CoVboy: Mikor nyit a kocsma? Kocsmáros: Idefigyeljen, már megmondtam, hogy reppel 8-kor! Ha magának olyan sürgős, megígérem, hogy reggel magát engedem be legelőször! CoVboy: A francba, de én nem bemenni akarok, hanem ki...

#5: CoVboy egy áruház ruházati osztályán már negyedórája bámul egy férfiing dobozára. Odamegy egy eladó: — Segíthetek? — Nézze, erre a dobozra az van írva, hogy F.ing. Ezt értem, de hogy a halálba tették bele?

#6: CoVboy és CoVboyné legeltetik a tehénkéket a réten. Egyszer csak látják, hogy CoVboyné egyik bikája és CoVboy egyik tehene éppen hmm... utód létrehozásán fáradoznak. CoVboyban beindul a fantázia. CoVboy: Te CoVboyné, mit szólnál hozzá, ha most úgy csinálnánk mint az a bika ottan azzal a tehénnel? CoVboyné: Részemről semmi akadálya. Végül is tiéd az a tehén... (Bocs!)

#7: Ez nagyon nem kapcsolódik a témához, de jó poén. Hogy mondják angolul, hogy a víziló kártyázik? Megoldás: Waterloo Bridge.

#8: A földönkívüli bemegy a CoV HQ-ra. Elkezd dumálni: — Ailahamdianatredommocogai#2!$123 bip-bip-bip CoV '93-as évfolyam. Erre CoVboy: — Mi a francra akarsz előfizetni?

#9: Miért szór CoVboy kukoricát a WC-be? (Eteti a toalett-kacsát)

(CoVboy: Ezek után nem hagyhatom ki kedvenc poénomat: Miért nem tud HANCU a lánchídon kerékpározni? Mert nincs rajta pedál... HÁ-HÁ)

Van még itt egy csomó hely. Na mindegy. Greetings to: CoVboy, CoVboyné, Egy, Nullahetvenöt, Getto, tehenek, legyek, sörösüvegek, dobozok, és még sokan mások. Kívánok: happy ooyavét (gy.k. BOOYAKE), karácsonyt, mikulást, húsvétot, április+május elsejét, születési névnapot, valamint azt is, amit te kívánsz nekem...

Ez a levél létrejött volna akkor is, ha nincs a KONTRAX. **(Hm. Már megint lopják a designt — CoVboy)**

Na! Már én is kezdem unni (gondolom ezzel nem vagyok egyedül). Ja, még nem is mondtam, ha már Ti nem reklámozzátok a CoV-ot, majd megteszem én. No de furmányos módon: írtam a Friderikusznak, hogy hívja meg a showjába a CoVboyt **(ezt megsínylené az egész ország — CoVboy)**. A Grétsy László műsorába beajánlottam a CoV-ot, mint a magyar nyelv hagyományainak ápolásában élenjáró sajtóterméket (YIKKES!). A Rózsa Gyuri Leglegleg műsorába benyomtam CoVboyt, mint az ország legnagyobb levelezőjét. Ja, és a Falutévének is bemutattam az ország egyetlen tehenészeti magazinját. Ez persze nem igaz, de tényleg gondolkoztam rajta, hogy írok ide-oda-meg oda. **(Egyszer már TV-k ezrei mondták fel a szolgálatot, amikor aurám körvonalai simogatták a képcsöveket. A jogdíjat meg a GELKA vette fel. Abból a felvételből 1 is elég volt — CoVboy)**

H-LIN, avagy HANCU the Light In the Night from ELITE-boys©®™, vagyis Hanula Zsolt, Vác City

CoVboy: Anyám! Mondhatnám erre a műalkotásra. Elárulom, hogy a levélnek természetesen még mindig nem volt vége. Az 1. sz. melléklet oldalakon keresztül azzal foglalkozik, hogy mennyire nem értünk az AD&D-hez, és jó lenne ha végre elolvasnánk egy PLAYERS HANDBOOK-ot, meg ilyesmik, ugyanakkor pontról-pontra felsorolja a POD leírásban talált hiányosságokat. Ezt már továbbítottuk HÁPI mesternek, ha van valami zűr, az az ő lelkén szárad. Azután volt itt még egy kérdőív, pontosabban egy CoV TESZT EGYORRÚAKNAK. Terjedelménél fogva ezt áttranszponáltuk a következő CoVboy Postába. Ennek az volt a legfőbb oka, hogy én még nem teszteltem le magam, és bázis nélkül nem lehet egy ilyen tesztet közzétenni. Ugyanakkor máris bizonyságot szerezhettek arról, hogy a következő számban sem menekültök meg HANCU mester karmai közül. Erről viszont már nem én tehetek.

Mikrolevél 1993/1.

Kedves CoV + további személyek!
Csá!
U.i.: Ez egy tiszta jó levél! Semmi sem jutott az eszembe!
Hardy aljas HEGEDŰS GÁBOR, Pécs

CoVboy: Mondd, nem képviselő vagy véletlenül? Jó órabérben dolgozhatsz, hogy ezért a mondatért képes voltál a nagy Magyar Postát támogatni 17,- Ft-tal, legközelebb meg majd interpellálsz, hogy má' megint emeltük az újság árát...

DEMÓKÁS

Hi CoVboy!
Olvastam a demo-k történetét, kedvet kaptam, és én is írtam egyet VGI+CAGAR MULTI V384. TSHARTIBLEY mol GGI 1992. HSG OK TRALLOIB címmel. Először is bejelentkezik egy multiplexelt Bob és Bobek 4 Dimenzióban raszterezett vektorcolorizált 4HE1 megszakítást használó ponttal a képernyő közepén, ami lassan átalakul egy 1x1 (1!)-es spriteslottá és megfordul mind az 512 tengelye körül (mindenki örül). Ekkor megjelenik a loading felirat (1024 szürkeárnyalatban), és alatta 4852 csatornás sztereó zene szólal meg (Kralunatsov: Mátyuska a zöldségben nyitóakkordjai). Ezek után 4-es szinkronszinttel multigalvanizált vibráció remegteti meg a dobhártyákat és megjelenik John Travolta filézett vektorok formájában, amint egy 42 Gigabyte-os merevlemezt formatál egy Raytracingolt rugó futballistával. Később feltűnik McHammer, SledgeHammer valamint üssetek meg hammertek alias Last Enya. Ekkor felhangzanak a záróhangok (482 dob, 54 gitár, 17 trombita, 1 virsli, valamint 50 liter dobozos tej (see ya)). A kép tetején megjelenik egy 45000 sprite-ot magába foglaló trójai Alai és 3 db. ükunokája, akiknek bitplaneregisterváltó mikroslapperből van a bokája. A kép elsötétül és felhangzik a taps (45 féle visszhangeffekt). BRAVO, szép munka volt. A programhoz csupán 2 db. AMIGA 4000-es, egy Junoszty monitor, 1 db. 686-os IBM WC és 9 db. HI-FI torony szükséges.
PATTANTYÚS GERGELY, Budapest

CoVboy: Először azt hittem, hogy az óév mámorában hibernáltak, és miután felébredtem, ez volt az első levél, ami a kezem ügyébe akadt. Azután végigsiklott agyamon a felismerés, de hát ez lehetetlen, hiszen akkor azóta nem volt CoVboy posta? Vagy a T. levélíró esett át egy kalandos időutazáson? Arra gondolni sem merek, hogy egyik sem, hiszen akkor itt senki sem normális. A demódat egyébként szívesen megnézném, csak az a baj, hogy a 686-os IBM WC-m szervízben van, mert Szilveszterkor leforráztam a torkát, és most vektorokgyulladásban szenved...

Kütyü Intereszty

Hi Mű+szállodai kiszolgáló!
(Nem a cincér)
Minap a kezembe került a legfrissebb 29/30-as CoV, és persze eljutottam a postádig is **(Eleve hátulról kellett volna kezdeni! CoVboy)**. A szokásos baromságok mellett volt valami, ami szöget ütött a kobakomba (persze azért elég nehéz volt, lévén, hogy fából van). Az egyik lamer levelére egy másik levéllel válaszoltál, amiben a hangkártyákról lettek felhomályosítva az azonos IQ-n tartózkodók. Eszembe (fejembe) jutott, hogy mi lenne, ha feldobnám a témát: írjatok má' valamit ezekrő' a bizgentyűkrő', me' baromira nincs hozzá semmi széles e (az széles) honba. Szóval lehozhatnátok egy rövid leírást az AdLib és egyéb hasonszőrű zajgenerátorok programozásáról. Mondjuk egy regiszter tábla, meg ilyesmi biztosan feldobna egy-két hasonló cipellőben járó lamert, nem csak engem. Ugye nem hagytok cserben egy

extrahiperszupergigamegaterra... olvasótokat, és engem is felhomályosítatok?!
Más. Szintén ebben az újságban azt ajánlottad a Junoszty (Cirill betű nyema nyista) tulajoknak, hogy rakjanak bele monitor csatlakozót. Én jobbat ajánlok szegény Commodore 16, 116, 64, 128, Plus/4 tulajoknak, ugyanis ha szétkapják a gépet, akkor az antenna csatlakozó másik végén (az egyiken az antenna zsinór van) találnak egy fém dobozt. RF modulátor, YEAH! Na és? Van rajta egy kétállású kapcsoló (i/g vagy valami ilyesmi, elég régen láttam közelről Commodore-t), ha azt átkapcsolják, máris lehet a ruszki tévéken is egyszerre „élvezni" a képet és a hangot! Persze a többi kütyüt nem egészséges tekergetni, mert azt már nem szereti a gép. A garanciális gépeknek sajnos marad a szerviz.
Újabb téma. Szerinted a 3.5" vagy az 5.25"-os floppy a biztonságosabb? Most nem arra gondoltam, hogy melyiket lehet a farmerem farzsebében hordani, hanem, hogy mágneses és egyéb behatásokra jobban felkészítették-e a 3.5"-ost?
Végül részvétem KG-nak, sz** lehet katonának, hát még nyúlnak! Én szerencsére már augusztusban ledobtam az angyalbőrt a BM-nél (Békásmegyer). Na kellemes rágódást a letteren.
SZABÓ KÁROLY alias
Bunny from FLYBusters™, Budapest
CoVboy: Lassan már rendszeressé válnak a normális levelek is a CoVboy Postában. Úgy látszik ezzel a múltkori hangkártyacsata c. levélkével sikerült valamibe annál mélyebben belenyúlni, mint ahogy azt én gondoltam. Erre most csak azt tudom mondani, a témának akad újabb okfejője, nemsokára ő következik. Jó dolog ez, én csak adogatom körbe a mikrofont, a végén meg odamegyek a pénztárhoz, hogy felvegyem riporteri fizetésemet. A második témára is kaptunk levelet bőven. Erről a kapcsolgatós dologról én sem tudtam, bár elég sokszor szét szoktam szedni a C64-et, csak egészen más okból. Azért, hogy kiszórjam belőle a hamut. A harmadik témában most dobom fel a labdát, mivel ilyen teszteket a HQ-n nem végeztünk, megint csak jobb lesz, ha szakavatott egyén véleményének adunk hangot egy későbbi CoV-ban. Getto egyébként november végén már leszerelt, és teljes gőzzel be akarja hozni lemaradását.
Hármas kamera, CoVboy mikrofonja belép a képbe, a hangkártya riportműsor folytatódik.

Hangkártya-csata #2

Kedves CoVboy!
Nem vagyok valami levelezgető típus, választ sem feltétlen várok, de szeretném, ha elolvasnád az alábbi korrekciót a 29/30. számban megjelent hangkártya ismertetőről:
Nem túl lényeges, de az első PC messze nem a 70-es évek közepén jelent meg, hanem 81 őszén, és nagyon érdekesnek tűnik az a bizonyos 586 SX20 is, amikor még az 586-os proci is csak 93-ban kerül forgalomba (az SX verziók meg mindig utólag szoktak megjelenni).
A nagyobb tévedések a hangkártyáknál jönnek, ami már nem annyira mindegy, hiszen éppen ezekről szólna az ismertetés.
AdLib kártya: Az FM hanggenerálás a legkevésbé sem azt jelenti, hogy a „hang hullámformája tetszőleges vonalként megadható" lenne! Ez a tetszőleges hullámforma a valóságban bizony csak tetszőleges szinuszhullámot jelent! Jókora melléfogás az is, hogy „8 bites D/A...", mivelhogy az AdLib csak egy Yamaha hangchipet tartalmaz, szó sincs semmilyen digi lehetőségről! Emberi hangot persze ettől még meg tud szólaltatni, itt azonban meg kell jegyezni, hogy ehhez nincsen szükség D/A-ra, a beszédszintézis NEM digizett fonémák lejátszásával történik, hanem tényleg szintézissel, ehhez pedig elegendőek a hanggenerátorok is. Egy ilyen ismertetésnek nem a prospektusok rózsaszín világát kellene idéznie, ezért nem mindegy az sem, hogy a 11 független hangcsatorna is valójában csak 9! A Yamaha chip ugyanis 2 operátoros — két operátor „sejtre" van szükség egy hang megszólaltatásához — és összesen 18 ilyen operátor van. Más kérdés, hogy néhány „egyszerűbb" hangszerhez (ütőhangszerek) elég egy operátor is, így jön ki a 11 hang (6 kétoperátoros és 5 egyoperátoros). Lehet, hogy ez sem túl szakszerű magyarázat, de már sokkal közelebb áll a valósághoz.
Mivel a HI-FI mindig is a kedvelt témám volt, így az ezután következő részeknél már a fejem fogtam: mi az, hogy „egy CD lejátszó ilyen értéke kb. 40 kHz"?!! Ha a mintavételezési frekvenciáról van szó, akkor az 44,1 kHz. Itt azonban csak az átviteli sáv felső határáról lehet szó, ami természetesen (bár nem most látom az első példát arra, hogy ez néhány tagnak teljesen ismeretlen), a mintavételezési freki felénél mindenképpen kisebb, itt 20 kHz lesz! A teljes homály pedig még csak később jött: „egy jó mikrofon... akár CD minőség... bármilyen (!!!) analóg magnón elképzelhetetlen". Itt egy ismerős nyugtatott meg, hogy „Nézd igaza van, ez a hangminőség tényleg bármilyen analóg magnón elképzelhetetlen, még akár egy rossz walkman-en is. Más kérdés, hogy milyen irányban". Az már fentebb kiderült, hogy még a mintavételezés szerepe sem tiszta, de most a felbontás is lényegtelennek találtatott. Mivel a CD-k 16 bites felbontása sem igazán elegendő, sok cég használ 18 bites, vagy még jobb átalakítókat, túlmintavételezéssel interpolálva két 16 bites lépcső közti értéket (mert a lemezeken csak 16 bites értékek vannak). Ezzel szemben a SoundBlaster-ek A/D-D/A-ja összvissz 8 bites, és ezt CD minőségnek, ill. bármilyen analógnál jobbnak nevezni enyhén szólva merész, és csak egy oka lehet: az illető vagy 8 bites hangot nem hallott még, vagy 16 bitest nem (egy másik ok lenne még, hogy nincs füle, de hát ki gondolna ilyesmire). A SoundBlaster-eknél is vannak tévedések: A SoundBlaster 1.0 persze nem csak azt tudta, mint az AdLib, mivel éppen a 8 bites A/D-D/A lehetőségével volt több. Ennélfogva nem igaz az egyes verziók közti különbségek felsorolása sem: az első Blaster-ekben még benne volt a mára teljesen kihalt CMS chipkészlet is, ami pedig plusz 12 sztereó szólamot jelentett. Ezzel szemben az újabb változatok egyre nagyobb frekvencián tudnak mintavételezni, de nagy hiba olyat állítani, hogy a 2.0-ás Blaster 44 kHz-re képes lenne, mivel ezt sajnos csak lejátszáskor tudja, felvételt már csak 15 kHz-cel tud készíteni (v.ö. csodálatos CD minőségű felvétel). Az is tudnivaló, hogy sajnos a mikrofon bemenet eléggé elhibázott tervezés: olyan stúdiómikrofonhoz illeszkedik, ami sokszorosába kerül a kártya árának. Így emiatt nem éppen bölcs dolog a mikrofon bemenetet ajánlani felvételhez, hanem ha mér mikrofonnal akar valaki játszadozni, tegye ezt egy közönséges deck-en keresztül (annak a mikr. bemenetét használva, felvételre kapcsolva, és a deck vonalkimenetét a S.B. vonalbemenetére kötve).
Nem ártott volna azt is közölni, hogy a PRO változatok miben jobbak: ezek már felvenni is tudnak 44 kHz-en, van programozható keverőjük és szűrőjük, valamint CD ROM vezérlőjük, ami nem sokat ér, lévén csak AT buszos (és ez is csak az igazi Blaster PRO-kban, sok ún. Booster PRO is létezik, amiben nincs CD vezérlő). Emiatt szerintem nem is igazán éri meg PRO-t venni (nagyon kevés prg. van, ami használná a sztereó lehetőséget), és remélhetőleg nemsokára tényleg itt a Blaster 16 (az októberi megjelenés előbb december közepére csúszott, most meg már február elejére ígérik — bár a forgalmazó szerint a hardver már végleges, csak a kompatibilitást megoldó meghajtóprogramok hiányoznak).
Mivel még közelről nem volt szerencsém a PRO-hoz, így nem tudok mit kezdeni az állítólagos „digitális magnó csatlakozási lehetőséggel", de erős a gyanúm, hogy ez is a többi megállapítás színvonalán áll (egy vacak 8 bites ketyerén ugyan minek kínlódnának ezzel — inkább lenne értelme a 16 bitesen, azonban az előzetes szórólapján szó nem volt ilyesmiről), gondolom a CD ROM illesztéssel lett összekeverve.
Szóval csak annyit, hogy az ismertető elején említett „homályosítás" bizony a legjobb kifejezés, ami elmondható, és bár a CoV-nak nem az alapos hardverismertetés a feladata, ennyi súletlenséget azért nem lett volna szabad megjelentetni! Amúgy a legjobbakat!
TÓTH HENRIK, Szeged
CoVboy: Kedves 'enrik! A CoVboy Posta mindig is arról volt híres, hogy elsősorban sületlenségek találhatók benne, néha előfordul persze egy-egy komoly téma is, ha mondjuk éppen elmegyek kvzni. Ezúttal valószínűleg az történhetett, hogy hamar visszaértem, és ez a cikk színvonalát is megsínylette. Mondhatnám azt is, hogy kíváncsi voltam, hányan olvassák el a komolynak tűnő leveleket, s ezt akartam lemérni ennyi baromság összehordásával. A felmérésnek valóban megvolt az eredménye, nem egy levél érkezett a téma helyesbítését illetőleg, s mivel ez volt a legalaposabb, ezért ezt ollóztam ide. Most kivételesen házon kívül ittam meg a kvt, most van öröm, mi?

A kitartó

Helló CoVboy!
Megint itt egy levelem (11.) Most az ötlött fel bennem, hogy megalkotom (én) a számítógépek történetét. Na akkor:
Volt valahol egy ország, nevezzük Szelídnyugatnak (CoVboy-ok nélkül). Itt éltek az őslakosok (C64). Volt néhány nemzetiségi, akiknek száma elég jelentős volt (+4, Spectrum, Enterprise, C16). Gond eleinte nem volt, de később néhány nagyokos nekiállt szítani az ellentétet (Prokop Gábor). Nekiállt lázító verseket írni (CoV 14), de lázadása csak süket fülekre talált **(gy.k. Filakovo — CoVboy)**. A +4-es nemzetiség elégedetlen volt, mert nekik szinte semmi törvényt (programot) nem biztosítottak. Azonban volt egy-két hős (PIGMY), akik a C64-es törvényeket átfogalmazták, hogy a többi nemzetiség joga is biztosítva legyen. Ezeket az embereket nemzeti hőssé nyilvánították. Az őslakosság között sem volt minden rendben, mert két párt volt. A gazdagabbaké a Floppy párt, a szegényebbeké a Datasette párt. A Floppy párt eleinte elégedett volt, mert jól el volt látva törvényekkel, főleg a többrészes (utántöltős) törvényekkel. A Datasette párt nem volt ilyen jól ellátva törvényekkel. A törvények nagy részét átírták ugyan, de ezeket nehéz volt megszerezni. A Datasette párton belül is voltak ellentétek (fejállás), de ezeket össze lehetett hozni. Egy szép napon az országba beáramlottak a nagy okos emberek, és új pártokat alapítottak. Nevezzük őket IBM pártnak és Amiga pártnak. Ezek eleinte meghúzták magukat, de amikor

egyre többen léptek be a pártba, megnőtt a szájuk. Lassan az őslakosságnak szinte semmi törvényt nem írtak, mindent a két vezető párt kapott. Az őslakosok ezellen mit tehettek? Semmit! Tudták, hogy ha ez így megy tovább, akkor teljesen el lesznek nyomva. Kénytelenek voltak beletörődni a sorsukba, de ez már történelem.
Ennyi a Szelídnyugat történelme. Nem szóltam ugyan azokról a pártokról, akik a törvények megismertetésével foglalkoztak (pl. CoV), de pár szót azért ejtsünk az alaptörvényekről:
1. (1) A törvényeket másolni, másolhatóvá tenni tilos!
(2) Aki ilyen dolgot csinál, az 5-8 évig, illetve 10-1000000 credit pénzbírságig terjedő büntetést kaphat.
2. (1) A törvényeket mindaz használhatja, aki az adót befizeti.
Eme kis pihentető után kérdezem tőled CoVboy! Emlékszel rám? **(Nem! CoVboy)** Én küldtem azt a levelet, amelyben véleményt mondtam én is minden levélre, meg a 217 cm (A4) hosszú levelet. Ezt a levelet rakd már be a pistába, mert lassan már csak én nem voltam a postában, pedig ez már a 11. levelem! Most felsorolom az eddigi leveleimet, hogy melyikben mi volt: 1. Véleményem a CoV-ról; 2. Kérés a Rátkai-átkaira; 3. Ugyanaz; 4. Ugyanaz; 5. Ugyanaz; 6. POKE-ok, Last Ninja 2. tippek (POKE-ok — CoV 25); 7. Kérdés hegyek; 8. Vélemény levél mások leveleiről; 9. Infiltrator III. leírás; 10. A 217 cm hosszú levél; 11. Ez.
M^c TROTI (TÓTH ATTILA), Tapolca
CoVboy: Ha valaki ennyire kitartó, akkor annak előbb-utóbb megkegyelmezek! Bár ami azt illeti a 11. leveled „véletlenül" nem került a nagy ládába, mivel a „SUGÁRVESZÉLY" és a „VIGYÁZZ 220V" jelzéseket nem felejtetted el felragasztani a borítékra, így amikor Jenő megjelent a sarkon, először azt hittem, hogy vegyvédelmi gyakorlatot tartanak, azután kiderült, hogy csak egy kis óvintézkedésre került sor. A történelmi visszatekintéshez sokat nem kívánok hozzáfűzni, a tényeket mindannyian ismerjük. Inkább az első 10. leveledre próbálok meg most röviden válaszolni. 1. Nekem is; 2. Neked sem; 3. Ugyanaz; 4. Ugyanaz; 5. Ugyanaz; 6. Köszi; 7. Erre már nem emlékszem; 8. Tartsd meg; 9. Az utaslistán a 3283. várakozó; 10. Kicsit érdes volt, meg kár hogy nem volt perforálva, ezért RND szerint szakadt, de legalább nem veszett kárba...

Új kritikus érkezik

Hi CoVboy!
Remélem, nem baj, hogy tegezlek! **(Ha már így letegeztél! CoVboy)** Most írok először levelet számítógépes újságnak **(Na tessék, újabb kuncsaft — CoVboy)**, úgyhogy remélem nem fogsz heves horkolásba kezdeni pár sor elolvasása után (sajnos nem tudok mellékelni egy Dr. Walter féle horkolásgátlót) **(Cumi vissza, soremelés — CoVboy)**.
WARNING! Készíts magad mellé pár konténer algo(nem ritmus)pirint és pár hektoliter sört (lehetőleg alkoholmenteset).
2 okból is kifolyólag:
a) Állítólag az alkohol+algo(még mindig nem ritmus)pirin = öngyilkosság.
b) Azt szeretném, ha józan állapotban szenvednéd végig a levelemet!
(Már az is öngyilkosság, ha naponta 150 levélre kell válaszolnom, egyébként meg az alkoholmentes sör is árt az egészségnek, előbb-utóbb kipukkad a hólyagod, úgyhogy maradjunk a pár hektoliter normál sörnél — CoVboy)
Lenne 1 pár +jegyzésem és kérdésem az újsághoz (az előbbi) és hozzád (az utóbbi).
+JEGYZÉSEK:
1. Tök jó az újság (tényleg);
2. Az Another World leírása használhatatlan hatvannégyre (fonetikusan [64]), mert egy Hawkeye típusú lövöldözős játék és csak a hülye nem tud rájönni a lényegére;
3. A CoV Évkönyv'92-t még mindig nem kaptam meg!
4. Kíváncsi vagyok rá, hogy ki jutott túl a Soul Crystal II. részén?
5. A Laser Squad leírást mindenképpen folytassátok, mert a következő levelem gyanúsan fog ketyegni, ha nem olvashatom tovább!
6. A CoVboy Postát meg ne nyírbáljátok mégegyszer! (ld. 5. pont!)
7. A rejtvény megfejtése: Supercars, Shadow of the Beast, küldhetitek az 5 doboz lemezt!
8. A Bad Blood-ról közölhetnétek egy leírást.
9. A leírásajánlgatás nem túl megnyerő (ld. CoV 28/2. PC-s játékok c. könyv). Ennyi erővel már azt is írhatnátok, hogy a #### c. kiadványban már megjelent róla leírás, vegyétek inkább azt.
10. Kicsit csipkedhetnétek magatokat, mert amíg Ti a NEWS-ban írtok egy játékról, addig a ####-ban már közlik a leírást is.
11. Azért is a CoV a legjobb!
12. Marha jók a Getto grafikák. Egy egész katalógust kellene megjelentetni belőlük.
13. A Rick Dangerous-hoz nem kellett volna leírás, szerintem annyira primitív, hogy még egy elsős is megoldja. Egyébként nem is folytattátok.
14. Tudom, hogy sok a megjegyzés (nem kritikusnak készülök), de azért szenvedd végig!
15. Hát nem a C64 a best, de azért néha C64-es grafikát is rakhatnátok a címlapra!
16. A Helpline-ba lenne egy kérdésem: A Crime Time-ban hol a lepedő?
17. Az az igazság, hogy az újság negatívumait soroltam fel, a pozitívumokon úgysem kell változtatni!
KÉRDÉSEK:
1. A Bard's Tale 3-hoz közöltetek-e térképet, és ha igen, hol?
2. Ti írtátok a PC-s játékok c. könyvet, ha igen, bocs a 9-es megjegyzésért!
3. Sok a zárójeles beszúrás?
4. Most lesz LOGO szavazás, vagy nem?
5. Honnan szerzitek be a játékokat?
6. Lesz-e még rejtvény?
7. Több nincs.
Na csá!
KOMÁROMY ZOLTÁN, Budapest

CoVboy: Nos, akkor csak úgy stílusosan, kezdjük a +jegyzésekre való reagálásokkal:
1. Ezt eddig is tudtuk, de azért köszi.
2. Erről nem mi tehetünk.
3. Szerintem azóta megkaptad.
4. Például én, HI-HI!
5. Már azóta megjelent a folytatás.
6. Ezt én is továbbítottam.
7. Nem nyertél, micsoda pech...
8. Előjegyeztettem a flúkkal!
9. A PC-s játékok c. könyvet mi szerkesztettük, s a CoV lelkes munkatársai írták, így azért nyugodtan ajánlgathatjuk, nem?
10. Melyik angol lapra is gondoltál?!
11. GOTO 1. pont;
12. Getto most felállt, kifújta a levegőt, mellét kidomborította, hasát behúzta és köszönetét harsány Tarzan üvöltéssel fejezi ki. Szegény fülem!
13. Ez közkívánatra volt, ha nem vetted volna észre.
14. Osztozom az érzéseiden.
15. Nem hívom ki magam ellen a sorsot egy újabb levéldömping kiprovokálásával.
16. Hallottátok, súgja meg valaki...
17. Ebforr becsont.
A KÉRDÉSEK, vagyis a VÁLASZOK:
1. A Cov Évkönyv'91-ben volt pár térkép, de a nagy érdeklődésre való tekintettel tervezzük egy teljes UPGRADE-olt BT III. stuff lenyomását, sok-sok térképpel. Hogy erre mikor és hol kerül sor, azt még egyelőre homály fedi.
2. Ezt már tisztáztuk az előző sorozat 9. pontjában.
3. Néha sok, néha kevés.
4. Ha akarsz, szavazhatsz, hogy ez tetszik-e, vagy sem, attól még nem fogjuk havonta cserélgetni.
5. Mi írjuk őket.
6. Van.
7. Nekem se.

Forgószínpad

Hi CoVboy!
Amiga 500, 500+, 600 téma. Szerintem egyiket sem érdemes megvenni, mert XY azt mondta, hogy Z miatt nem fut az A500-ason írt program az A600-ason, W miatt viszont megy az 500+-on.... Az ismeretleneket mindenki helyettesítheti a neki megfelelő szavakkal. Én speciel A743-at vennék, de olyat még nem találtak ki, ezért inkább AT-re gyűjtök!
BAZSA from Marót
CoVboy: Bölcsességed lenyűgözött. Címedet csak azért nem írtam ide, mert a hamarosan megtartandó választások során egy esetleg megalakuló Amigások pártja a lakásotok ajtaját esetleg céltáblának használná. Örömmel olvasom, hogy neked is van egy AT-d, amire gyűjtesz. Tavaly én is egy AT-re gyűjtöttem az aprót, azután 1.75 megsokallta, és lesöpörte a tetejéről. Azóta hűtőre gyűjtök.

Hi Guys and CoVboy(s)!
... Mikor abban a földönkívüli kalandban részesültem, hogy megérkezett a CoV Évk. '91, a borítékon nagy meglepetés várt. Attól, hogy szeretem a nőneműeket, házasodni egyikkel sem kívánok, még legalább 800 évig. Lehet, hogy Ti szórakoztok azzal, hogy Barnabásnét írtok a borítékra, amikor 5 betűt megspórolhatnátok!
BICSKEY BARNA, Pécs
CoVboy: Mindig tudtam, hogy a tehenek színvakok. Ha egyszer valami barna, miért kell zöldeket firkálni a papírra. Majd beíratom őket a Színművészeti Főiskolára! Az egyébként nagyon jó lehet, ha valaki olyan sokáig tud élni. Mellesleg milyen érzés azzal a páncéllal a hátadon araszolgatni az úton?

Yohooo & Yikez! Drapy'z back again!
Helyesbítést követelek! Ich hei... **(A francban van az a k**** sárfeszesz — CoVboy)**, ...sse DRAPOS GERGELY, and not mindenféle DRAGOS!!! Mayd (!) lepadlóztam a betonra, mikor +pillantottam kéxemeimmel a fenti nevet!!! Bizony!!! Az!!! Év!! Könyv'92!!!-ben...
draPos GERGELY, Budapest
CoVboy: Hi Drapy! Bocs, de má' megint a tehenek! Tudod a drapp színt sem ismerik. Én nem tudom, hogy miért siránkozol? Még mindig jobb, mintha az írták volna, hogy DROGOS, vagy nem? Azért köszi a stuffot.

Hello CoVboy!
Ez az emberi jogok totális megsértése. Az én nevem nem BÁNHEGYI G. PÉTER (ld. CoV Évkönyv) és nem MÁNHEGYI GÁBOR (ld. a leveleden), hanem BÁNHEGYI GÁBOR, és ha nem kérsz a CoV hasábjain elnézést, akkor ráuszítom az Azerbajdzsáni, az Örmény, a Kurd, a Baszk, az IRA, ETA, KGB, FBI, CIA, NVA, SZIA-ás FITYESZ-es, FKgp-os barátaimat, sőt ha ők nem győznének meg, akkor a CoVboynénak is beárullak. Egyébként az Évkönyv elfogatható, ja és bocs a hejesírási hibákért.
BÁNHEGYI GÁBOR, Budapest
CoVboy: Látszik, hogy most egy picit megerőltetted magad, és megpróbáltál nyomtatott betűkkel írni, így legalább el is tudtuk olvasni. Előző írományaid inkább a cica-abortuszra hasonlítottak (gy.k. macskakaparás), ezért volt nehéz személyedet beazonosítani. Egyébként szegény Évkönyv már megint mit követett el?

Igen tisztelt CoVboy és társai!
Egy nagy kéréssel fordulok Önökhöz! Szeretném megkapni, ha lehetséges, az Elite c. program leírását, egy csokorban, az újságból kifénymásolva. Sajnos mástól nem tudom megszerezni. Ha lehet róla szó, kérem postázzák, és én átvételkor kifizetem a költségeket. Ha esetleg nem lehet, akkor szíveskedjenek árlistát küldeni azokról a számokról, amelyekben Elite leírás található.
MAGYAR JÓZSEF, Budapest
CoVboy: Nem könnyű amit kérsz! Felkerestem a SASAD hálózatát, a VIRÁGÉRT-boltokat, sőt még az ÓBUDA Virágkertészetet, ám mindenhol csak a saját névjegycetlit hajlandók a csokorban elhelyezni, akkora csokrot pedig, melybe az a paksaméta fénymásolat — amit a kezemben lobogtattam — belefér, nem visznek házhoz. Ezért marad az árlista: SpV 11 - 39,- Ft, CoV 1-2 utánnyomás - 200,- Ft, CoV 3 - 49,- Ft, CoV 4 - 49,- Ft, CoV 5 - 49,- Ft, CoV 6 - 49,- Ft, CoV 7 - 49,- Ft, CoV 8 - 49,- Ft, CoV 14 - 59,- Ft, CoV Évkönyv'91 utánnyomás - 400,- Ft. Az annyi, mint 933,- Ft, + ÁFA (6 %) így 989,- Ft, meg a postaköltség, meg a fáradtság, meg az idegesség, meg a stressz, meg minden, szóval csak neked baráti áron kétezer. Küldjek csekket?

T. HQ!
Egy nagy problémám van! Karácsonyra megkaptam az OMEGA című játék 64-es gyári verzióját! Sajnos a kézikönyvben nem találtam semmit a kódról, mert németül tanulok. Ezért szeretném, ha megírnátok, hogy hol a kód a kézikönyvben. Ha nincs meg a játék, szívesen elküldöm.
HERBÁLY ISTVÁN, Budapest
CoVboy: Egy nagy problémám van! Karácsonyra megkaptam a leveledet, eredeti verzióban. Sajnos a leveledet nem nagyon értem, mert én angolul tanulok. Ezért szeretném, ha megírnád, hogy mi a jóistent akarsz. Ha nincs meg a leveled másolata, szívesen visszaküldöm az eredetit!

Kedves (tisztelt, stb.) CoVboy!
Az új módszer, hogy az újságban sok kis képet közöltök a nagyok helyett, szenzációsan jó, csak kerüljétek a sötét képeket, mert nehéz kivenni, hogy mit ábrázolnak!
GÓRA SZABOLCS, Budapest
CoVboy: Akkor legalább most már tudod, hogy rólam eddig miért nem volt kép a CoV-ban. Ja, thanx a beküldött tippekért, majd valamikor lenyomjuk őket.

Szeeeerbusz CoVboyka!
...Éppen kedvenc kazettám szól: „...nnn... így nem lehet élni, mi lesz belőled?!...." Apropó! Zene! Nem tudsz kölcsönadni ZOLTÁN ERIKA kazettát? Csak átvenném! Amúgy is csak JIMMY kazettát ne adj kölcsön, az meg nem is kell!
MIKI(-ng), Tapolca
CoVboy: Ezt nem értem. Most a Zoltán Erikával beszélgetsz, vagy nekem írsz levelet? Engem különben sem Zoltán Erikának hívnak. A mondat úgy értelmesebb lett volna, hogy: „Nem tudsz kölcsönadni CoVboy egy Zoltán Erika kazettát?" Azt nem, de PUF kazettából már van vagy 15 db, esetleg azt küldhetek. Erről jut eszembe, csak tessék, csak tessék, PUF kazettát minden mennyiségben várok, az új HQ-n most éppen kapóra jön néhány puff a dohányzóasztal köré.

Hi CoVboy!
...Hol lehet mostanában CoV Évkönyv'í2-t kapni? Mert én lemaradtam róla. December elején találkoztam vele a Műszaki Könyváruházban, de akkor nem volt pénzem rá. Karácsony után lett rá pénzem, de akkor már elfogyott az előbbi helyen. A Kosztolányi Dezső téri újságosok azt mondják, hogy más is keresi, de ők nem kaptak. A körtéri posta újságosa pedig azt mondta, hogy volt, de rég elfogyott...
FEKETE ATTILA, Budapest
CoVboy: Azóta már megint van a Műszaki Könyváruházban, sőt a SZÁMALK épületében lévő könyvesboltban is, úgy gondolom ez neked közelebb van (gy.k. Bp., XI. Szakasits Á. u. 68.). Az érdekes lenne, ha az újságosnál már elfogyott volna, mivel újságárusoknál nem volt és nem is lesz.

Hi fiúk!
...Csak azért fogtam sornyomtatót, hogy figyelmeztesselek benneteket egy dologra: gyakran elfelejtitek átkapcsolni a karakterkészletek közötti váltóbillentyűt, és emiatt olvashatatlan dolgok kerülnek papírra. Ez vonatkozik a hirdetésekre is, mert van galiba, ha nem stimmel a telefonszám!
BICSY™ alias
BICSKEY ZSOLT, Budapest
CoVboy: Ez nem az ;n hib'm. Tehetek ;n arr=l, hogy ezek a PC-k ilyen h-ly;k.



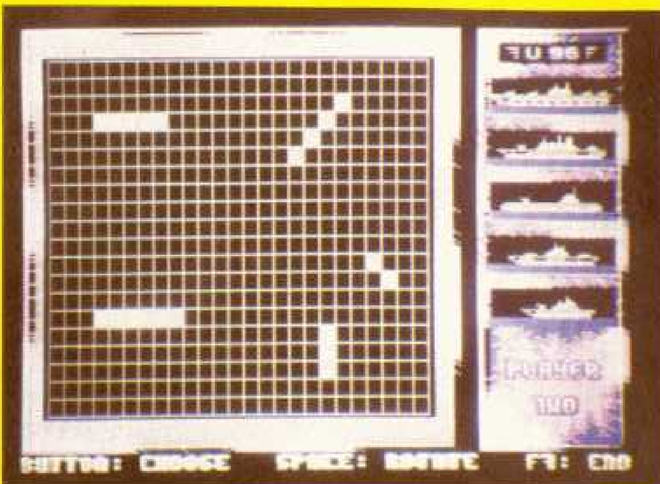


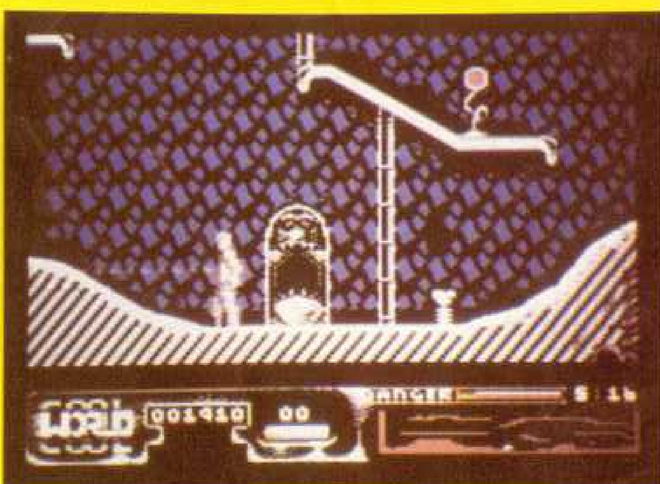


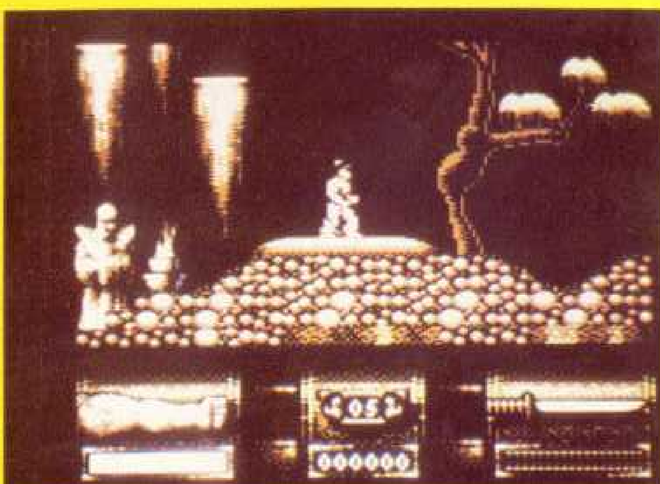















1° Round
Melbourne Aus.Open
I II III IV V
R SCHEIFER 0
M FILIPPINI 3


STREET FIGHTER II
00000070
COMPUTER
KO
PLAYER 1
BLANKA
TIME
99
PLAYER 2
RYU
ROUND 1


RED SECTOR
COWBOY
RES
RES
ROUND 01


May 02 11:25
Level
2
L
1000
Days
Party
Knights' rm
St:35 En:93
Use
Drop
Magic
Recall
Sort
Invite



ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17.,
Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Commodore Amiga 500	37.900,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	41.900,- Ft
Commodore Amiga 600	43.900,- Ft
Commodore Amiga 1200	67.900,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 40 HD	91.900,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.500,- Ft
Commodore C-128D	24.990,- Ft
Commodore C-64 II	12.900,- Ft
Commodore 1541 II Floppy	15.890,- Ft
Commodore 1802 monitor	24.900,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	5.990,- Ft
Commodore Datassette	2.500,- Ft
Commodore 1084S monitor	30.900,- Ft
Philips 8833 II. Stereo-Color monitor	30.900,- Ft
512 Kb órás memóriabővítő	3.200,- Ft
2.0 Mb órás memóriabővítő	14.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.900,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	7.900,- Ft
Profex 3.5" külső floppy drive	9.490,- Ft
Roctec 5.25" külső floppy drive	12.900,- Ft
Samsung 24 tűs printer	37.500,- Ft
Quickshot II joystick	690,- Ft
Quickshot II plus joystick	890,- Ft
Quickshot II Turbo Joystick	990,- Ft
Quickshot QS - 113 analóg joystick	990,- Ft
Quickshot QS - 123 analóg joystick	1.590,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	800,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	430,- Ft
3M — 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.690,- Ft
Maxell 5.25" MD2-DD lemez	590,- Ft
Fuji 5.25" DS/DD color lemez	390,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	890,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez	690,- Ft
Profex 5.25" DS/DD lemez (11 darabos)	300,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 darabos)	600,- Ft
Action Replay MK.III.	15.990,- Ft
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
C-64 / C-128 Mouse	2.500,- Ft
Swifty Amiga/Atari Mouse	2.500,- Ft
Swifty Amiga Mouse 3 gombos	2.500,- Ft

120-as 3.5" lemeztartó	990,- Ft
50 -es 5.25" lemeztartó	690,- Ft
120-as 5.25" lemeztartó	890,- Ft
Noris Amiga 500 porvédő	990,- Ft
Noris C-64/II porvédő	790,- Ft
Noris MF 14 C 14" monitorfilter	590,- Ft
Noris mouse pad	250,- Ft
Soundblaster II. Pro Bas. hangkártya	16.900,- Ft
Midi Amiga Interface	2.990,- Ft
Handy-scanner Amigához	13.900,- Ft
Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.900,- Ft
Trackball Amigához	3.590,- Ft
Képdigitalizáló + RGB elektr. splitter	12.900,- Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1.800,- Ft
Rochard HD kontroller A500/A500+	
(AT Bus, 0-8 Mbyte Ram)	24.990,- Ft
+ 40 Mbyte Winchesterrel	47.900,- Ft
+ 80 Mbyte Winchesterrel	50.900,- Ft
+ 1 Mbyte SIMM Ram	4.990,- Ft

Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!
Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!
Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!